



AMIGA

JOKE

2/94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 2 FEBRUAR '94

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

**RIESIG KOMPETENT
MONSTRÖS AKTUELL**

PIZZA CONNECTION
SECOND SAMURAI
KOLUMBUS
SEEK & DESTROY
SOFTWARE MANAGER

ENDLICH UMGESETZT!

STAR TREK
COOL SPOT
TOKYO DO
PIRATEN

NEUHEITEN SATT!

CES LAS VEGAS '94
AMIGA-TV: SEAQUEST
ALLE NEUEN COMPILATIONS

**IHR HABT GEWÄHLT!
DAS AMIGA-SPIEL
DES JAHRES**



KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
MORTAL KOMBAT • DIE SIEDLER
TURRICAN III • ZOO 2
SIMON THE SORCERER
AUF SCHWUNG OST
CANNONFODDER

Ein Wahnsinns-Spass

Kopiert's endlich-
hier geht die Post ab!

Von der Erde direkt in eine
unglaubliche fremde Welt gebeamt.
Und nur ein Stock als Hilfe.

Die Action ist unglaublich,
die Puzzles verrückt,
aber sich' Dich vor
- der große Junge wartet auf Dich!!
Spitzenmäßige Cartoon-Unterhaltung.

„Sie sind böse, sie sind zurück und
sie haben es auf den Titel des
besten Spiele-Herstellers
abgesehen...
Bubba'n Stix wird der
absolute Überflieger.“

AMIGA COMPUTING

„Und zuguterletzt sind die
Grafiken auch noch fantastisch.“

AMIGA ACTION

„Zur höchsten Spielerklasse hochgradig anspruchsvoll
und absolut fantastisch Grafik wie optischen Gags reichlich.“

AMIGA FORMAT



Nur erhältlich für Commodore Amiga (1 meg)
Erhältlich für Sega Mega Drive und
Mega-CD Anfang 1994

die power von



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Hersteller: Amiga, Atari, Sega, Mega-CD
BOMICO: 063140 - 063141 - 063142



DER JOKER – CD-FREIE ZONE?

Es gibt ein paar Dinge, die ich stets verfolge: Nachrichten im Fernsehen, schöne Frauen oder schnelle Autos auf der Straße – und natürlich Eure Leserbriefe. Beim Studium der letzteren ist mir aufgefallen, daß Ihr voll des Lobes für unser Engagement bezüglich des 1200ers seid, da können wir gar nicht genug Testberichte und Specials bringen. Was das CD³² betrifft, sind hingegen manche der Ansicht, es habe im Joker nix verloren. So leid es mir tut, aber diese Meinung kann ich nicht teilen...

Klaro verstehe ich, daß zumindest derzeit noch viel mehr Amiganer einen A1200 besitzen als ein CD³²; auch, daß CD-Games bzw. -Umsetzungen für Disk-User scheinbar nicht sonderlich interessant sind, leuchtet mir ein. Was ich jedoch nicht verstehe, das ist die Argumentation, die neue Multimediamaschine sei viel eher eine Konsole und sollte daher besser nur im Megablast abgehandelt werden. Das ist doch sehr kurzsichtig gedacht! Erstens ist das CD³² nämlich eine AMIGA-Konsole (noch dazu eine, die über kurz oder lang mit Tastatur etc. ausgerüstet wird) und darf daher im AMIGA Joker gar nicht fehlen. Zweitens ist in Kürze mit dem kompatiblen CD-ROM für den 1200er zu rechnen – spätestens wenn das Teil am Markt ist, werden sich viele, die heute noch über CD-Tests meckern, freuen, daß es sie gegeben hat. Und schließlich gehört der CD auf lange Sicht nun mal die Zukunft, eine „Schneckenhaus-Politik“ würde sowohl den Amiga als auch den dazugehörigen Joker auf Dauer in die Isolation treiben. Und wer will da schon hin? Ein bißchen mehr Toleranz kann hier also nicht schaden, außerdem machen derart spezielle Artikel vorläufig ja noch einen geradezu verschwindend geringen Teil des Heftinhalts aus – der Rest bietet auch diesen Monat wieder jede Menge interessanten Lesestoff für alle Amiga-Fans. Und weil das Werbeaufkommen im Februar traditionell rückläufig ist (heuer wegen der allgemeinen Rezession ganz besonders), mußten wir trotz der vielen Neuerscheinungen auf keine einzige Rubrik, keinen Test und kein Spiel verzichten; unsere Befürchtungen aus der letzten Ausgabe haben sich gottlob nicht bewahrheitet. Viel Spaß mit diesem Vollwert-Joker,

Euer Michael

DIE ZWEITEN WERDEN DIE ERSTEN SEIN? Hat **SECOND SAMURAI** das schärfere Schwert als der Vorgänger? Kann **PIRATES! GOLD** das alte Freibeuter-Fieber am CD neu entfachen? Erfahrt ihr alles auf den
Seiten 16 und 94



EIN SLOT FÜR ALLE FÄLLE? Unter diesem Motto verrät der User-Club den A600- bzw. A1200-Usern unter Euch, was es mit dem ominösen **PCMCIA-STANDARD** auf sich hat. Wissenswertes auf **Seite 105**

AUF DEM SPRUNG: Kein Ende der Hüpfomania am Amiga in Sicht - In dieser Ausgabe turnen u.a. **DENNIS**, **COOL SPOT**, **BUBBA'N'STIX** und **FATMAN** über die Plattformen. Hüpf auf die **Seiten 32, 38, 76 und 97**



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Preview:	
Robinson's Requiem	10
Elfmania	11
Newsflash:	
CES Las Vegas '94	12
Mailbox	22
Up & Down	44
Crack	46
PD-Box	48
Ruhmeshalle	50
Brork-Comic	50
Wahlergebnis	
Das Amiga-Spiel des Jahres	51
Demo-Galerie	52
Special:	
Amiga-TV: SeaQuest	55
Joker-Comic	56
Know How	57
Know How Index	72
Specials:	
Neue Games für den A1200	74
Neue Games für das CD³²	75
Aktion Lesertest:	
Superfrog	84
Preisausschreiben:	
Der Weihnachtskarten-Wettbewerb	86
Joker-Galerie	88
Impressum	90
Krieger-Comic	90
Interview:	
Was macht eigentlich Tom Watson?	92
Klassiker:	
Starglider 2	99
Marktübersicht:	
Alle neuen Compilations	100
Budget-Bühne Special	
Neues von Kompart	103
User-Club:	
Amiga-Power & Amiga Tool Pack	104
Der PCMCIA-Standard	105
Seitenhiebe	107
Kicker-Cup	108
Radio- und TV-Tips für Freaks	110
Kleinanzeigen	111
Computer-ABC	118
Stromausfall:	
Kingmaker	120
Ringgeister	121
Joker-Index	122
Coin Op	123
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Labyrinth of Time	20
Pirates! Gold	94
Simon the Sorcerer für A1200	74
Star Trek - 25th Anniversary	30

Action

Assassin Special Edition	98
Dangerous Streets	81
Hyperion	103
Second Samurai	16
Seek & Destroy	78

Geschicklichkeit

Alfred Chicken für A1200	74
Alfred Chicken für CD ³²	75
Bubba'n'Stix	76
Cool Spot	38
Creatures	103

Dennis	32
Fantastic Dizzy	98
Fatman	97
Mean Arenas	96
Summer Camp	103

Simulation

Christoph Kolumbus	34
Pizza Connection	14
Sim City für CD ³²	75
Software Manager	41
The Ultimate Software Manager	42
Tornado	82

Sport

Burning Rubber	19
Championship Manager Italia	42
Skidmarks	18
Winter Camp	103

Strategie

Castles II	80
Fury of the Furries	96
Imagems	40
Kingmaker	20
Lemmings für CD ³²	75
Mega Motion	103
Penthouse Hot Numbers Deluxe	40

Verschiedenes

Arcade-Spiele	123
Brettspiele	120
Budget-Spiele	103
D/Generation für A1200	74
PD-Games	42

WAS KOSTET DIE WELT? Bei **PIZZA CONNECTION** ist sie jedenfalls nicht für einen Backfladen zu haben, von **CHRISTOPH KOLUMBUS** muß sie erst entdeckt werden, und der **SOFTWARE MANAGER** muß sie sich quasi erspielen. Aufwendige Wirtschaftssimulationen auf den
Seiten 14/15 bzw. 34/35 und 41



CHRISTOPH KOLUMBUS



ENDSTATION SEHNSUCHT? Auf die Umsetzung von **STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY** haben alle Trekkies sehnsüchtig gewartet, genau wie die Piloten auf den **TORNADO**. Jubel und Enttäuschung auf den
Seiten 30 und 82



ROBINSON'S
REQUIEM

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER: Trefft auf Roboter in **ROBINSON'S REQUIEM**, kloppt Euch mit Elfen bei **ELFMANIA** und durchforstet die **CES LAS VEGAS '94** nach Amiga-Neuheiten - starke Previews und heiße Messe-News auf den
Seiten 10, 11 und 12



PIZZA CONNECTION



SOFTWARE MANAGER

STAR TREK - 25TH
ANNIVERSARY



ELFMANIA



GUT UND TEUER? Daß uns Gutes teuer ist, beweisen die von Euch gewählten **SPIELE DES JAHRES** - daß Gutes nicht immer teuer sein muß, beweist unsere Marktübersicht **ALLE AKTUELLEN COMPILATIONS**. Und das Special **AMIGA-TV: SEAQUEST** beweist, wie gut sich ein Amiga als Filmproduzent macht! Ab zur Beweisführung auf den
Seiten 51, 55 und 100/101/102

AMIGA-TV: SEAQUEST

BETRIEBS-GEHEIMNIS

SPECIAL

Heute gibt es mal eine ganze Seite Betriebsgeheimnis! Warum? Na, weil wir den Platz brauchen, um eines der bestgehüteten Geheimnisse eines Redaktionsbetriebs zu lüften: Wie entstehen diese tollen Layout-Effekte?

Ganze Waschkörbe voller Anfragen habt Ihr uns geschickt, um zu erfahren, wie aus Michael im Editorial ein Greis werden könnte, wie man einen Herausgeber im

Comic zum Redaktionsboten mutieren läßt oder ob Papa Joe wirklich die Figur von Sylvester Stallone hat. Selbstmurmelnd macht sich unser Boß im richtigen Leben als

Mutant nicht halb so gut, und von einer Tiefkühlkost-/Bananen-Diät, wie sie sich Joachim täglich einverleibt, bekommt man die Muskeln höchstens im Darm-

bereich – für alles weitere ist die Technik zuständig. Die verschiedenen Techniken der Bildverfremdung wollen wir Euch nun mal näher erläutern.

RETUSCHE



Die Kunst des Retuschierens gab es schon lange bevor Verlage mit Computern arbeiteten, auch wenn das edle Handwerk heute natürlich am Screen ausgeübt wird. Dabei verändert man Fotos nachträglich per Hand, etwa um Playboy-Miezen noch knackiger oder Lebensmittel in der Werbung noch appetitlicher aussehen zu lassen. Im Falle von Michaels Alterung aus dem letzten Editorial wurden also alle Falten schlicht per Malprogramm über sein noch weitgehend knuddelfreies Antlitz gepinselt, die Haare grau eingefärbt etc. Um ein derart verblüffendes Ergebnis zu erzielen, ist somit schon viel Kunstfertigkeit gefragt.

EINKOPIEREN



Bei der Technik des Einkopierens übernimmt bereits der Computer die Hauptarbeit, was anhand der Joe-/Rambo-Kombination aus den Seitenhieben der Januar-Ausgabe erklärt werden soll: Zunächst benötigt man ein Foto von Herrn Stallone, dessen Gesicht der Rechner nun elektronisch ausschneidet. Jetzt wird ein perspektivisch richtiges Portrait von Joe angefertigt und vom Computer in den nunmehr gesichtslosen

Filmhelden eingepaßt. Um die Illusion komplett zu machen, glättet der Compi schließlich mittels Weichzeichner die Übergänge, und schon wird der behäbige Redakteur zum agilen Dschungelkämpfer!

MORPHING

Bei dieser derzeit sehr populären Technik muß dem entsprechenden Programm nur ein Anfangs- und ein Endbild vorgegeben werden, alle Zwischenstufen der Verwandlung berechnet es dann selbständig. Morphing wird überwiegend im Film eingesetzt, etwa wenn in der TV-Reklame Menschen zu Tieren mutieren sollen oder wenn der „Terminator 2“ eine neue Gestalt annimmt. Für „Brochael“ haben wir das nun mit einem Foto von Michael und einer Zeichnung von Brock gemacht

und die einzelnen Stufen der Animation als Comic-Panels gezeigt. Allerdings ist für derart rechenintensive Software auch eine sündteure Mac-Anlage erforderlich, aber was tut man nicht alles, um die Wahrheit ans Licht zu bringen...

Zum besseren Verständnis könnt Ihr hier nochmals all diese optischen Täuschungen einer genauen Untersuchung unterziehen. Aber vergeßt darüber unsere Test-Statistik nicht – die ist nämlich garantiert unverfälscht!



Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	2
Total zum Vergessen	(21%-30%)	3
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	4
In Ordnung	(61%-70%)	9
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	11
Erste Sahne	(81%-90%)	7
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		6
Megahits		0

FRISCHER FISCH

Wer sich auch abseits vom Computer für Rollenspiele, Science Fiction und Fantasy interessiert, kennt wohl schon das Spielmagazin „ZauberZeit“. Wer es erst kennenlernen will, muß neuerdings nach „Nautilus“ fragen!

Außer dem Titel hat sich aber nicht viel geändert: In der ersten Ausgabe mit dem neuen Namen findet man wieder die gewohnten Brettspielvorstellungen, Interviews, Autorenportraits und Hintergrundberichte – z.B. über die Entste-

hung des Saurierspektakels von Michael Crichton. Erhältlich ist das Heft für 7,80 DM in den einschlägigen Spielzeugshops.



BILDUNGSLEKTÜRE

Ein sechsköpfiges Autorenkollektiv hat sich die Finger an dem Buch „Amiga – Der Einstieg“ wundgeschrieben, damit Ihr Euch im Umgang mit Eurem Rechner keine wunden Finger holt...

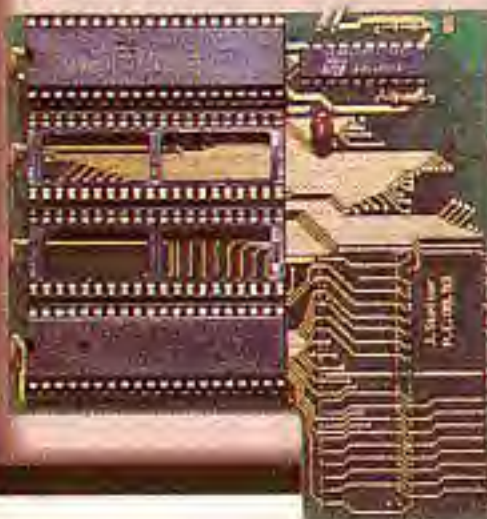
Und die Mühe war nicht umsonst, denn das keineswegs bloß für blutige Anfänger geeignete Werk handelt auf verständliche Weise praktisch alles ab, was Freunde der „Freundin“ über Hard- und Software, DFÜ, Datex-J oder Peripheriegeräte wissen müssen. Zu beziehen ist der 320

Seiten starke Band des Media-Verlags für 49,- DM über den (Fach-) Buchhandel.



KEIN HORROR

Unter der entzückenden Bezeichnung „Elvira 1.3“ hat Omega jetzt eine Kickstartumschaltplatine für den A 1200 herausgebracht – wenn das mal nicht vielversprechend klingt!



Wie es derartige Kärtchen so an sich haben, kriegt man damit viele (aber nicht alle) der älteren Programme auf Commos neuem AGA-Rechner zum Laufen. Anschlußfertig kostet das gute Stück 129,- DM, zu bekommen ist es im Fachhandel oder direkt bei:

Omega Datentechnik
Junkerstr. 2
26123 Oldenburg
Tel.: 0441/82257
Fax: 0441/885408

WO IST MITTAG?

Die Armbanduhr für Orientierungslose wurde jetzt von Casio herausgebracht – neben einer Stoppuhr, einem Timer, der Alarmfunktion und der ganz normalen Zeitanzeige hat sie auch einen elektronischen Kompaß eingebaut.



Nun müßt Ihr Euch bloß noch selbstständig zum nächsten Uhrenfachgeschäft durchkämpfen, dort nach einem Zeiteisen namens „CPW-200“ fragen

und etwa 299,- DM auf die Ladentheke legen – der Heimweg kann dann schon mit der elektronischen Navigationshilfe erfolgen...

TOTAL LUSTIG

„geht es bei der Fortbildung von Küchenchefs von Industriebetrieben zu, hat uns die Eurest GmbH verraten. Der Grund ist auf dem Foto zu se-

hen: Man verwendet dafür heute nämlich auch Lernprogramme mit Comicgrafik und einblendbaren Gesetzestexten. Guten Appetit!



AUSSERDEM WÄRE DA NOCH...

...die erfreuliche Tatsache, daß der Support für die „A 320“-Piloten trotz der Thalio-Krise weiterhin reibungslos funktioniert.

mußte ganze zwei Tage auf seinen neuen Airbus warten. Tja, auf die christliche Luftfahrt ist halt Verlaß!

Wie uns ein beglückter Leser vor kurzem mitteilte, werden Fragen zur überarbeiteten Version des Spiels oder Bestellungen nach wie vor von Thalio entgegen genommen und auch prompt erledigt – er



BORGIS



BRANCHENGEFÜSTER

PERRY RHODAN IST GESTORBEN

Aus der schon länger angekündigten Versetzung der Perry Rhodan-Abenenteuer durch ATTIC wird laut Geschäftsführer GUIDO HENKEL jetzt doch nichts: die Lizenzgebühren waren einfach zu hoch!



Guido Henkel verhandelt

Dafür verhandeln die Macher von „Das Schwarze Auge“ gerade mit dem BASTEL VERLAG wegen eines Ersatzhelden aus einer anderen Romanserie – denkbar wäre unter anderem Jerry Cotton. FBI-Agenten sind halt doch etwas billiger als futuristische Imperatoren...

SIEGER BEI INTEL

Nachdem auch dem Prozessor-Produzenten INTEL inzwischen der erkalte Wind der Konkurrenz ins Gesicht bläst, bemüht man sich verstärkt um die Kund-



Marco Braasch (links) hat gewonnen

schaft – einer der ersten Nutznießer ist der 18jährige MARCO BRAASCH.

Der Berliner Abiturient staubte nämlich den Hauptgewinn der „Intel Computer Game ChampionChip“ ab, die Ende letzten Jahres an seinem Wohnort veranstaltet wurde. Eine Woche Urlaub in den USA für zwei Personen mit einem Besuch des NASA-Raumfahrtcenters in Cape Canaveral plus ein 486er PC. Auch bei der Veranstaltung selbst ließ sich Intel nicht lumpen – CHRIS ROBERTS präsentierte sein „Privateer“, RICHARD GARRIOT führte das neue „Ultima VIII“ vor, und PETER MOLYNEUX zeigte erste Bilder des auch für den Amiga geplanten „Theme Park“.

AUSVERKAUF BEI UNITED

Dass der Rielberger Spieledistributor UNITED SOFTWARE pleite gegangen ist, hat sich wie ein Lauffeuer in der Branche herumgesprochen – jetzt fand die Schlacht um die Konkursmasse statt...



Ralf Kleinegräber macht Schnäppchen

Vor allem aus dem nahegelegenen Gütersloh eilte man in das verwaiste Firmengebäude, um dort vielleicht den einen oder anderen günstigen

Bürostuhl zu ersteigern. Gesehen wurden unter anderem HOLGER FLÖTTMAN von ASCON und RALF KLEINEGRÄBER von MAGIC BYTES. Falls einer der Herren nichts Passendes gefunden hat – ich hätte da noch eine fast funktionsfähige Sitzgelegenheit und einen kaum gebrauchten Amstrad CPC anzubieten...

TURRI LEBT

Bei FACTOR 5 denkt man gerade über „Turrican IV“ nach, laut JULIAN EGGBRECHT könnte die Fortsetzung z.B. in einer bonbonfarbenen



Julian Eggebrecht denkt an Turri IV

Abenteuerwelt spielen, wo Walker mit Windeln herumlaufen und Turri Milchfläschchen zum Ballern benützt. Eine putzige Idee, nicht?

HÜLSBECK ARBEITEN

Schon eine ganzes Weilchen war nichts mehr von Soundmagier CHRIS HÜLSBECK zu hören, sollten ihm etwa die Noten ausgegangen sein? Aber ganz im Gegenteil!



Chris Hülsbeck ist fleißig

Der Mann sitzt brav im Studio und arbeitet wie ein Verrückter: Soeben hat er Kaikos „Software Manager“ vertont, stellt gerade eine weitere „Best of“-CD zusammen und werkelt am Soundtrack von „Jim Power“ für den PC. Und von der tollen „Turrican“-CD habt Ihr sicher schon gehört, oder? Ab nächsten Monat bieten wir die Scheibe in einer handsignierten Edition im Shop an!

GTI GOES MTV

Bisher ging der deutsche Softwarevertreiber GTI eher konventionelle Wege, um seine Spiele und Anwendungsprogramme der Öffentlichkeit zugänglich zu machen – jetzt hat PR-Manager DIMITRIOS MAGARISIOTIS stolz verkündet, daß man sich neuerdings auch via MTV-Text über das aktuelle GTI-Programm informieren kann. Der Schwerpunkt wurde dabei auf CD³² und CD-ROM gelegt, die entscheidende Textseite trägt die Nummer 337.



DIE RÜCKKEHR DES GOLDENEN ZEITALTERS DER SEERÄUBEREI!

Pirates!



PURES GOLD

Sid Meiers 32-karätiges Piratenabenteuer,
voller brillanter Animationen,
mitreißender Musik und
aufregender Soundeffekte.

Pirates! Gold: die Amiga-CD-32-Version für Ihre Schatztruhe.



MICROPROSE LTD., THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON, BS17 6AY, UK.

MICROPROSE

Bei Silmarils' nächstem Streich erwartet uns ein Eignungstest der ganz besonderen Art: Wer in ferner Zukunft zur Regierungselite gehören will, muß erst das Survivaltraining auf einem Gefängnisplaneten überleben!

Schon in absehbarer Zeit soll der Erste mit Medikamenten, Werkzeug und einem Minicomputer ausgerüstete Beamtenanwärter auf dem kosmischen Alcatraz landen. Nachdem weder Mann noch ein Vorgesetzter mit ausgesetzt werden, muß er sich von da an selbständig um Nahrung, Wasser und Kleidung kümmern. Ja, sogar Röntgenuntersuchungen und Operationen bzw. Amputationen kann er am eigenen Leib

anderen Knacki ebenfalls ein menschlicher Spieler steckt, kann man aber auch vorübergehende Bündnisse schließen. Da am Ende trotzdem nur einer diesen unwirtlichen Ort wieder verlassen darf, sind übertriebene Sentimentalitäten allerdings so oder so fehl am Platze!

Die versprochene Präsentation hört sich mindestens so lecker an wie das gnadenlose Gameplay: Der drei Quadratmeilen umfassende Gefängnisplaneten gliedert sich in zehn verschiedene Landschaftsregionen (Schluchten, Katakomben, Dschungel, Dörfer etc.); die zum Teil etwas an die Bilderpracht von „Maupi Island“ erinnern. Überhaupt wurde bei der Grafik von einer Voxel-ähnlichen Darstellungstechnik über Texture-Mapping bis zu realistisch berechneten

3D-Sprites und Lichtverhältnissen alles herangezogen, was gut und teuer aussieht. Für den Sound gilt genau dasselbe: neben der auf Wunsch angebotenen konstanten Musikbegleitung sollen sogar die Nieser und der Schluckauf des erkrankten Hauptdarstellers zu hören sein. Sämtliche Aktionen des Helden der Gefangenschaft (unter anderem Nahrungsaufnahme, Kampf, Produktion, Schlafen) wird man bequem über eine Iconleiste auslösen können, und für Lebensnähe haben die Designer ebenfalls gesorgt: Nicht nur das wechselnde Wetter und der Ablauf in Echtzeit, auch das Bewegungstempo, die Traglast oder der körperliche Zustand des futuristischen Robinsons werden seine Kondition und in der Folge auch seine Handlungsmöglichkeiten massiv beeinflussen.

Tja, sieht also ganz danach aus, als würde in Frankreich ein ernsthafter Konkurrent für das österreichische Überlebensabenteuer „Burntime“ heranwachsen. Als Zeitpunkt für die Aussetzung hat Silmarils den März vorgesehen, doch selbst wenn sich der Strafantritt noch ein wenig verschieben sollte – einen ausführlichen Test der Endversion können wir Euch nicht ersparen. (st)



durchführen – vorausgesetzt, seinem Herrchen wird dabei vor dem Monitor nicht schlecht.

Wie es sich für ein zünftiges Überlebensstraining gehört, liefern allerlei Tierarten die Nahrung und den Wintermantel; darüber hinaus stehen Begegnungen der kämpferischen Art mit Aliens, Cyborgs und nicht zuletzt den Mitgefangenen auf dem Programm. Sofern dabei hinter einem

3D-Sprites und Lichtverhältnissen alles herangezogen, was gut und teuer aussieht. Für den Sound gilt genau dasselbe: neben der auf Wunsch angebotenen konstanten Musikbegleitung sollen sogar die Nieser und der Schluckauf des erkrankten Hauptdarstellers zu hören sein. Sämtliche Aktionen des Helden der Gefangenschaft (unter anderem Nahrungsaufnahme, Kampf, Produktion, Schlafen) wird man bequem über eine Iconleiste auslösen können



Eine feine rote Blutspur reicht von „Body Blows“ über „Street Fighter II“ bis zu „Mortal Kombat“ – und beweist uns, daß Prügeln am Amiga schwer in Mode ist! Aber jetzt soll's noch dicker kommen...

ELFMANIA

Veröffentlicht wird dieses in vielerlei Hinsicht phantastische Beat 'em Up von Renegade, entwickelt hat es das finnische Terramarque-Team. Entgegen anderslautenden Gerüchten hat der ebenfalls dort tätige Kultprogrammierer Stavros Fassoulas aber nichts damit zu tun; der Schöpfer solcher C 64-Klassiker wie „Sanxion“, „Delta“ und „Quedex“ arbeitet derzeit an einem neuen Autorennen, bei dem das Geschehen à la „Overdrive“ aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Und wenn wir schon beim Ausräumen von Irrtümern sind: Es stimmt auch nicht, daß Elfmania ein reines A1200-Spiel wird, jeder anständige Amiga hat ein Anrecht auf die vielversprechende Digi-Rauferei!

Doch womit wollen sich die Terramarque-Recken nun von der bekanntlich auch nicht gerade schwächlichen Konkurrenz abheben? Dem Trend zu immer größerer Brutalität und immer noch mehr „Fatality-Moves“ folgen die Schöpfer der elfenhaften Keilerei jedenfalls erklärmaßen nicht; sie sind eher an einem spielerisch möglichst ausgefeilten Game in der

Tradition des legendären „JK+“ von Archer MacLean interessiert. Daher ist auch die Hintergrundstory ungewöhnlich friedlich ausgefallen, wenigstens für die Verhältnisse des Genres: Kurz gesagt möchte der Held zum Herrscher des Fantasyreiches Elfmania aufsteigen, wofür er erst alle Elfen dieser Welt besiegen muß – wohlgemerkt besiegen, nicht abmurksen! Außerdem sollen die Gegner nicht nur Schlagkraft, sondern auch eine außergewöhnlich hohe „Intelligenz“ mitbringen und sich sehr schnell auf die vom Spieler verfolgte Taktik einstellen. Und wie im richtigen Lebenskampf spielt auch das gute Bate eine wichtige Rolle, denn das erkloppte Preisgeld

dient dem Kauf neuer Charaktere, darüber hinaus lassen sich die bei den Kämpfen selbst herumklimpernden Münzen (per Fußkick) auch als Waffe einsetzen. Die übliche Landkarte für die Reise zum nächsten Austragungsort wurde in ihrer Funktion ebenfalls stark modifiziert: Hier spielt man darauf Tic-Tac-Toe, wodurch die

Gegner die eigenen Reisepläne noch wortwörtlich durchkreuzen können...



Daß die Grafik wahrhaft superb wird, erkennt man unschwer an den Fotos; dazu sei aber auch gleich verraten, daß die Hintergründe exzessiv animiert werden, über einen Bildschirm groß sind und in mehreren Parallax-Ebenen scrollen. Für den Amiga sind je sechs Szenarios und Kämpfer vorgesehen, weitere drei folgen auf einer Zusatzdisk, und die CD³²-Version enthält sogar



schon von Anfang an alle neun. Blicke bloß noch die Frage nach dem Erscheinungsdatum. Nun, wir sind guter Hoffnung, daß das fertige Programm bereits im nächsten Heft zum Testkampf antritt! (mm)



P
R
E
V
I
E
W

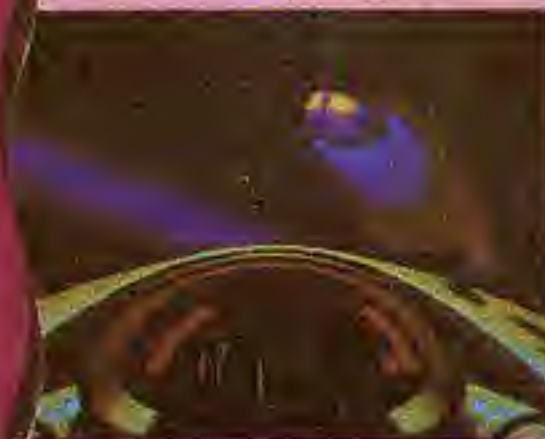
CONSUMER ELECTRONICS SHOW LAS VEGAS '94



Für Amiganer ist die CES ja eher unergiebig, die „Freundin“ bringt es in den USA auf nicht einmal ein Prozent Marktanteil. Aber für eine Seite News hat unser Mesesebesuch in der Spielerstadt trotzdem gereicht...

Weder ein Amiga noch das CD³² war in den drei Hallen zu finden, im Mittelpunkt des Interesses standen Ataris Jaguar-Konsole und das 3DO. Aber da auch einige europäische Hersteller den Marsch in die Wüste von Nevada auf sich genommen hatten, entdeckten wir zumindest ein paar Spiele, die demnächst für uns umgesetzt werden.

So steht in Kürze das Movie-



Es ist nicht mehr weit:
Inferno

Adventure **Batman Returns** ins Haus, eine Gemeinschaftsproduktion von Gametek und Ko-

nami. Gremlin konnte uns nur das bereits auf der ECTS vorgestellte SF-Strategical K 240 anbieten, während man sich bei



Für jeden etwas: Twilight 2000

Ocean inzwischen sicher ist, daß der Vektor-Flugi **Inferno** bald auch den Amiga ansteuert. Die fleißigen Leute von Empire hatten dafür eine ganze Reihe von Neuigkeiten parat: Die u.a. mit „Zool“ und „Sensible Soccer“ bestückte Compilation **Award Winners 2** für Sparefrohs, **Maelstrom** für Space-Kolonisten und das hochkomplexe Kriegsspiel **Twilight 2000** für



Die Welt des Datencowboys:
Cyberspace

Panzer-Strategen und Rolli-Fans gleichermaßen. Das Erstellen eigener Mini-Trickfilme ermöglicht schließlich **Hanna-Barbera's Animation Workshop**, und im September wird dann die Flugsimulation **Flying Circus** zur Landung ansetzen. Im kybernetischen Niemandsland angesiedelt sind das Rollenspiel **Cyberspace** und das

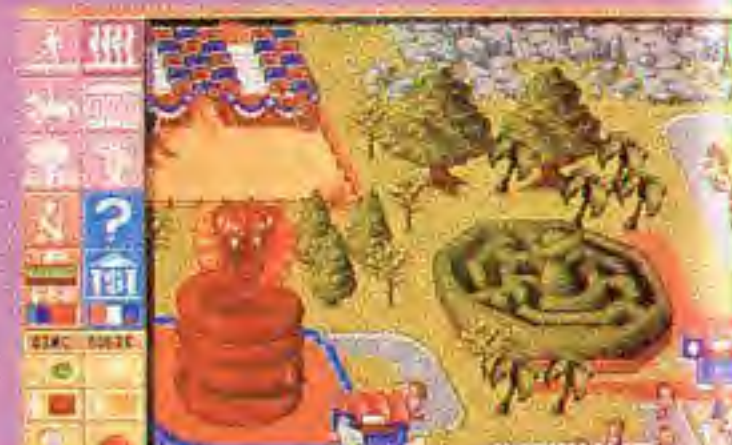
eigenwillige Adventure **Dreamweb**, die im Februar bzw. März einloggen sollen. Und als letzter Beitrag von der britischen Insel sei **Theme Park** erwähnt, der neue Bullfrog-Vergnügungspark im Vertrieb von Electronic Arts.

Die deutsche Fahne hielten in Las Vegas Ikarion und Starbyte hoch. Ikarions neu-



Alpträume werden wahr:
Dreamweb

er Fußballmanager **Hattrick** lockte in der Vorabversion zwar keinen Kicker aus der Kabine, aber das kann sich mit der Endversion ja noch ändern. Geradezu genial



Freizeitvergnügen Marke Bullfrog:
Theme Park

war dagegen der erste Eindruck des satirischen Politstrategicals **Caribbean Dreams**, das an das Brettspiel „Junta“ angelehnt ist: Als Herrscher einer fiktiven Bananenrepublik darf man Wahlen manipulieren, sein Volk mit gefälschten Radiomeldungen einlullen oder vom freundlichen Priester nebenan Waffen kaufen! Demgegenüber will Starbyte in absehbarer Zeit die abenteuerlich schweinische Comic-Sau **Bazooka Sue** sowie **Rings of Medusa Gold** und die feuchtfröhliche Handelssimulation **Big Seas** auf die Menschheit loslassen.

Alles in allem nicht gerade berauschend viele Neuigkeiten also, aber es war ja auch die CES... (C. Borgmeier)

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungreiche Strategie- und Handels-simulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Cristoph Kolumbus im Auftrag der spani-

schen Krone auf Entdeckungstour gehen oder

als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich.

Heuern Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt. Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung. Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Maussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt

CHRISTOPH KOLUMBUS



SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 95 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

Demo-Disk für AMIGA
oder PC gegen 6 DM in bar oder
Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Kolumbus",
Postfach 110, 23691 Eutin.

PIZZA

Wenn es um Eßbares aller Art geht, bin hier ich zuständig – also landete die neue Pizzabäcker-Simulation von Software 2000 in meinem Testofen. Und selten hat mir ein Softfladen so gemundet wie dieses Wahnsinnssgame!



Eigentlich soll es hier aber natürlich den Gästen munden, denn Pizza Connection ist eine Wirtschaftssimulation im wahrsten Sinn des Wortes: Der Spieler simuliert den Besitzer einer Wirtschaft. Als solcher hat man in Konkurrenz zu sieben menschlichen oder digitalen Mitbewerbern eine internationale Restaurant-Kette aufzubauen, wobei das launige Gameplay irgendwo zwischen „Sim City“, „Mad TV“ und „Der Pate“ angesiedelt ist.

Und weil man dabei nicht einfach irgendeinen Ersatz-Mario mimen will, darf eingangs eine passende Identität gewählt werden – von Bruno Backwahn bis Torsten Tortellini stellen sich allerlei Lichtgestalten zur Verfügung, komplett mit Charakterwerten wie Alter, Intelligenz und Vermögen. Auch der frei wählbare Standort der Heimatbasis ist nicht ganz unwichtig, die Karriere kann in Weltstädten wie Berlin oder Paris beginnen. Im Sinne eines guten Geschäfts werden diese Örtlichkeiten dann in drei Vergrößerungsstufen aus der Vogelperspektive begutachtet, und man studiert die Einwohnerzusammensetzung in den

verschiedenen Bezirken. So versprechen z.B. viele Geschäftsleute eine zahlungskräftige Kundschaft, stellen aber auch Ansprüche an Ausstattung und Qualität, während sich Jugendliche eher für poppigues Interieur und moderate Preise begeistern. Per Mausklick werden nun die leerstehenden Läden in der Wunschgegend inspiziert; bei Gefallen kann man die Verhandlungen mit dem zuständigen Maklerbüro aufnehmen.

Sind diese Formalitäten erledigt, geht es an die Einrichtung: Vom Second Hand-Hocker über den Marmortisch bis zum stilvollen Steinbackofen stehen insgesamt 180 verschiedene Möbel zur Verfügung, die je nach Zielgruppe und Preis sorgsam ausgewählt werden sollten. Ja, man kann sogar eine Musik-Box aufstellen, aber auch dabei ist Umsicht geboten. Denn wer etwa den roten Capri im Meer versinken läßt, sollte sich erstens auf ältere Se-

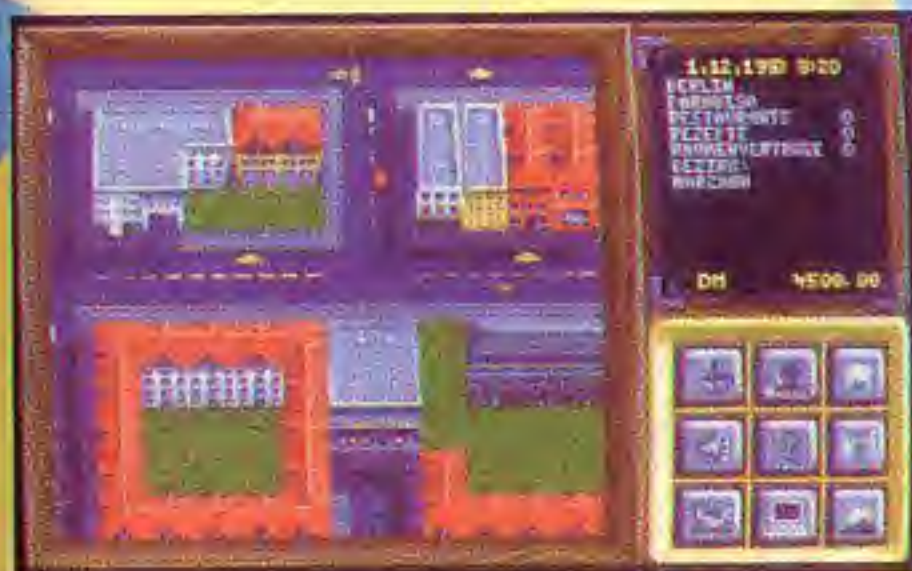
mester als Kundschaft einstellen und muß sich zweitens diese Schnulze auch in Wirklichkeit anhören. Andererseits lockt gepflegter Technolärm wohl eher Hungerleider vom Schlag eines Joker-Redakteurs ins Lokal...



WNECTIOW



Man sieht schon, daß hier buchstäblich alles mit jedem zusammenhängt, und tatsächlich könnte dieser Text erheblich kürzer ausfallen, wenn wir uns auf jene Features beschränken, die dieses hochkomplexe Game nicht bietet. So ist



es schon mal nicht möglich, einen Pizzaservice zum Mars zu veranstalten, doch ansonsten strotzt das Programm nur so vor kleinen, liebevollen Details: Durch Anklicken von Satzbruchstücken kann man z.B. seine eigenen Werbezettel entwerfen, und wer dabei völligen Blödsinn verzapft, wird die Kundschaft wahrhaftig eher abschrecken als anlocken. Mafiabanden bieten lukrative Nebenverdienstmöglichkeiten an, es gibt Feuerversicherungen, Behördenräger und Statistiken en gros. Wer mag, darf auch ein paar Ratten oder Kakerlaken in den Küchen der Konkurrenz aussetzen, sollte aber über dieser Nacharbeit nicht vergessen, regelmäßig die Tageszeitung zu studieren – neben Klamauk in jeder Form enthält sie oft auch sehr wichtige Informationen.

Zu den unterhaltsamsten Tätigkeiten gehört hier aber in jedem Fall das Erfinden neuer Geschmacks-Kreationen! Dabei hockt man vor einer buchstäblich leeren Pizza und kann sie via Klick auf die Zutatenmenüs mit den leckersten Beilagen (ganz oder kleingehackt) veredeln. Selbst Bananenpizza mit Hummer im Gurkenrand ist ohne weiteres möglich, es fragt sich nur, wer sowas bestellen soll. Wer hingegen stets die passenden Vorräte parat hält, immer geschmackvoll kocht und nicht zuviel Geld ausgibt, wird bald einen weiteren Freßtempel eröffnen können. Vielleicht diesmal etwas Edles in bester Lage? Oder gar eine Außenstelle in Moskau? Freilich kann man sich mit zunehmender Größe seines Kalorien-Imperiums nicht mehr um jede Pepperoni persönlich kümmern, aber wozu gibt es Geschäftsführer – die Kompetenzen der Filialleiter (Einkauf, Preisgestaltung, Änderung der Speisekarte oder Personalmanagement) sind sogar nach Gutdünken variierbar. All das war nur ein kleiner Einblick in die vielen Möglichkeiten dieses Games, doch wollen wir ja auch die technische Seite der Medaille nicht ganz unter den Restauranttisch fallen lassen. Dabei sticht zunächst

die witzige Comic-Grafik der Zwischenscreens ins Auge, für die „Mad“ und „Mad TV“ wohl gleichermaßen Pate standen. Die sauber scrollenden Straßenzüge geben sich dagegen ganz seriös und sind von geschäftig hin- und hereilenden Autos bevölkert, während man das Innere seines Lokals aus der Vogelperspektive begutachten kann. Hier läßt sich tatsächlich jeder Stuhl und jeder Tisch dort hinstellen, wo er nach Meinung des Spielers hingehört, und bei Hochbetrieb füllt sich der Schuppen dann auch mit Gästen. Freilich ist die Optik insgesamt eher nett als spektakulär, wird aber von schicken Melodien und durchdachten Sound-FX (etwa Stimmengewirr in der Kneipe oder Motorbrummen in der Stadt) umrahmt. Auch der stets willigen Maus/Icon-Steuerung kann man nichts Böses nachsagen.

Wer also satirische und dennoch tief-schürfende Wirtschaftssimulationen wie „Mad TV“ mag, der wird von Pizza Connection mit Sicherheit hingerissen sein. Und damit läßt sich dem Spiel eine große Zukunft prophezeien: Dieser Soft-teigfladen ist ein Hit, der gerade uns ausgehungerten Amiganern noch lange schmecken wird! (jn)

PIZZA CONNECTION	
(SOFTWARE 2000)	
WIRTSCHAFTSSIMULATION	
88%	„KÖSTLICH!“
GRAFIK	72%
ANIMATION	69%
MUSIK	74%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	92%
VARIABEL	
PREIS	DM 109,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT





SECOND SAMURAI

Vor rund zwei Jahren stürmte der „First Samurai“ den Amiga, damals im Auftrag des zwischenzeitlich verschiedenen Mirrorsoft-Ablegers Imageworks. Ersatzweise läßt nun Psygnosis den zweiten Fernost-Raufbold von der Leine.

Frei nach der Devise „Never change a winning team“ hat die Crew um den in 8-Bit-Zeiten so rührigen Programmierer Raffaele Cecco (er hat u.a. die C64-Kultknallerei „Io“ mitentwickelt) zwar Detailverbesserungen am zweiten Samurai vorgenommen, doch im großen und ganzen sieht er seinem Vorgänger verblüffend ähnlich. Aber das ist ja nicht unbedingt eine Schande...

Keine Überraschung also, daß auch der Dämonenkönig aus Teil eins wieder seinen Auftritt in der Vorgeschichte hat, diesmal durfte er ganz Japan in Schutt und Asche legen. Und weil das traditionell nur Godzilla darf, reist der rächende Held dem Bösewicht nun durch drei Zeitzonen nach, wo er sich mit dessen Stachelwürmern, Flugechsen und Robotern herumschlägt. Abgesehen von den teilweise sehr originellen Endgegnern ist die Innovation hier zwar irgendwo unterwegs verlorengelassen, doch alle für Action-Plattformen unerläßlichen Zutaten sind vorhanden: Während man sich zunächst nur mit Handkante und Fußtritten zur Wehr setzt, sammelt sich im Spielverlauf ein schöner Vorrat an jederzeit individuell abrufbaren Extrawaffen (Schwert, Wurfmesser,

Smartbombs etc.) an. Zusatzleben oder frische Energie liegen häufig zum Aufklauen bereit, und wer sucht, der findet auch – Bonuskammern etwa oder sogar komplette Subgames wie z.B. eine „Asteroids“-Variante. Wer das alles schon aus dem Vorgänger zu kennen glaubt, dem sei der ebenso neue wie launige Duo-Modus ans fernöstliche Herz gelegt, denn hier ist Teamarbeit genauso möglich wie ein heißes Duell um begehrte Extraboni.

Soweit wäre ja alles in Butter, doch leider ist der Levelaufbau nicht besonders abwechslungsreich; zudem können geübte Zocker ihren Samurai binnen weniger Stunden bis zur finalen Auseinandersetzung führen. Außerdem hat man sich ein paar technische Schnitzer geleistet: Um z.B. den Optionsscreen störungsfrei bearbeiten zu können, muß die üblicherweise an Port 1 angeschlossene Maus abgeklemmt werden, da sonst der Cursor willkürlich auf und ab rast. Systemabstürze waren beim Test ebenfalls zu vermelden, Festplatten und Zweitlaufwerke werden nicht unterstützt, und am 1200er bekamen wir seit langer Zeit mal wieder Grafikfehler zu sehen – tröstlicherweise soll die 32-Bit-Schleuder aber demnächst mit ei-



ner 256farbigen Spezialversion bedacht werden. Doch auch in der Normal-Fassung agieren schon hübsch animierte Sprites vor bunten und ebenfalls animierten Berg-, Wald- und Wiesenszenarien, das Parallax-Scrolling kann überzeugen, die Musikstücke sind prima und die Sound-FX geradezu orchestral. Einen Hit kann sich der Second Samurai aufgrund des mangelnden Feintunings und der wenigen neuen Einfälle somit nicht an den Kimono heften, ein würdiger und unterhaltsamer Nachfolger ist er aber allemal – besonders für Kämpfer mit Begleitung. (rl)



A 1200
unfähig

SECOND SAMURAI (PSYGNOSIS)	
PLATFORM - ACTION	
73% „KAMPFSTARK“	
GRAFIK	75%
ANIMATION	77%
MUSIK	75%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%
VARIABLE: 4 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

KOMPRESSIONS-SOFTWARE DER SPITZENKLASSE

DiskExpander ist die Top-Neuheit für alle Amiga-User. Mit DiskExpander können Sie die Kapazität Ihrer Festplatte und Ihrer Diskettenlaufwerke etwa verdoppeln. Die Installation erfolgt in Sekundenschnelle und anschließend arbeitet der DiskExpander unsichtbar im Hintergrund.

Die Daten werden auf ca. 30 bis 70% der ursprünglichen Größe reduziert und verschiedene Kompressionsalgorithmen stehen zur Wahl.

Das geniale Programmkonzept sorgt dafür, daß auch Einsteiger den DiskExpander auf Anhieb optimal einsetzen können. Zur Installation, die weitgehend automatisiert erfolgt, benötigen Sie keinerlei Spezialkenntnisse. Der DiskExpander erhöht nicht nur die Kapazität Ihrer Festplatte. Auch auf normalen Disketten können Sie im Durchschnitt ab sofort ca. 1,5MB Software unterbringen, und selbst die RAD-Disk können Sie problemlos verdoppeln.

Kennen Sie eine bessere Möglichkeit, Ihren Amiga für wenig Geld sinnvoll zu erweitern?

Bei der Entwicklung von DiskExpander wurde größtmöglicher Wert auf Datensicherheit, variable Kompression und gute Geschwindigkeit gelegt. Sie können selbst bestimmen, ob Sie Ihre Daten hochgradig verdichten wollen, oder ob Ihnen mittlere Kompressionsraten ausreichen und haben somit direkten Einfluß auf die Geschwindigkeit. Selbstverständlich können Sie auch Ihren bevorzugten xpk-Packer einsetzen.

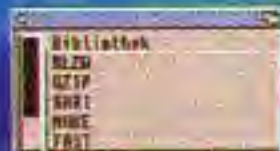
Insgesamt sieben Programmierer aus fünf verschiedenen Nationen haben entscheidend dazu beigetragen, diese technische Meisterleistung zu entwickeln.

DiskExpander wurde über einen Zeitraum von mehreren Monaten weltweit von mehr als 100 Benutzern getestet und für gut befunden!

DiskExpander wird mit deutscher Benutzeroberfläche ausgeliefert, kann auf drei verschiedene Arten installiert werden und wird auch in Zukunft ständig weiterentwickelt.

- **Warnung!** Es wird dringend davor gewarnt,
- illegale Kopien von DiskExpander zu benutzen, da diese in der Regel modifiziert wurden und die Sicherheit Ihrer Daten in keiner Weise gewährleisten!

ab 69,-
Abholpreis



DiskExpander SV ist eine spezielle Unpack-Only-Version, die wir jedem Softwareproduzenten in einem preiswerten Lizenzierungsverfahren anbieten. So können Sie und Ihre Kunden von der innovativen DiskExpander-Technologie profitieren. Ertragen Sie gleichzeitig unsere vorteilhaften Bundling-Preise.

11

The international version of DiskExpander will be available soon and we are looking for additional distributors. Please send your requests by FAX and we will reply immediately including further details. ■

Versandpreise inkl. Versandkosten

Inland: DM 73,- V-Scheck
DM 77,- Nachnahme

Ausland: DM 77,- V-Scheck
DM 94,- Nachnahme

**Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33
45131 Essen
Telefon 02 01/78 87 78
Telefax 02 01/79 84 47**

Hier treten zwei neue Autorasereien gegeneinander an, die zunächst nicht sonderlich vielversprechend aussahen, sich aber bald als sehr spritzig entpuppten. Sollte das die Wiederentdeckung der Spielbarkeit sein?

SKIDMARKS VS.

**GIB GAS,
ICH WILL SPASS!**



Bremsspuren im Kreisverkehr



Zuschauer ohne Tribüne



Stoßverkehr (A1200)



SKIDMARKS

Noch vor dem Start erschrickt man schon über die popeligen Screenshots auf der Packung; fortgeschrittene Byte-Mechaniker kriegen den nächsten Schock, wenn sie feststellen, daß Acid Software das Game größtenteils in Basic geschrieben hat. Aber schließlich stammt auch das verwendete „Blitz Basic 2“ aus derselben neuseeländischen Programmiercke – wer sollte sich also besser mit dieser Sprache auskennen? Zu sehen sind die zwölf Strecken schräg von oben, wobei die Perspektive schon etwas zu steil ist, als daß man noch guten Gewissens von einer isometrischen 3D-Ansicht sprechen könnte. Der Bodenbelag besteht meist aus Asphalt oder Erde, ansonsten gibt's Sprungschancen, Einbahnstraßen, Kreuzungen und vor allem Kurven in allen Verschlingungen. Damit der Name der Rose auch seine Berechtigung hat, hinterlassen die Fahrzeuge tatsächlich Brems-, Schleif- und Schleuderspuren auf dem Kurs. Gescrollt wird der komplette PAL-Oversean-Bildschirm; und das selbst dann noch perfekt, wenn man auf dem gesplitteten Zwei-Raster-Screen (bzw. vier

per Modem) unterwegs ist. Im librigen sind vier Schwierigkeitsgrade, die Spielmodi Practice, Match Race und Championship sowie acht Computerteams und vier verschiedene Autotypen im Angebot.

Der Schwachpunkt ist hier eindeutig die etwas triste, grüne oder braune Landschaftsgrafik, der man wenigstens ein paar Animationen spendieren hätte können. Die Wägelchen sind dafür ausgezeichnet animiert und sehen auf dem 1200er nochmals ein ganzes Stück besser aus – eine Extra-Disk für die AGA-Grafik liegt der Packung bereits bei. Allerdings können selbst auf Commodore Wundermaschine höchstens zwei verschiedene Autotypen gleichzeitig antreten, was wohl an den stolzen 800 AGA-Animationen liegen dürfte. Der Sound ist dagegen in jeder Hinsicht eine Granate: Wenn man die realistischen FX und den knallharten Metal-Track anständig aufdreht, gründen die Nachbarn glatt eine Bürgerinitiative. Aber entscheidend ist letztlich das durch und durch geglückte Gameplay, das vor allem bei mehreren Teilnehmern schier endlosen Geschwindigkeitsrausch garantiert. Oder um es mit den Worten der witzig formulierten Anleitung zu sagen: Kauf mich, fahr mich, schrott mich, und dann auf ein neues!

SKIDMARKS (ACID SOFTWARE)

RUNDKURS-RASEREI

80%
„TEAM-FUN“



GRAFIK	58%
ANIMATION	72%
MUSIK	84%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	82%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES: 10
DEUTSCH	ANLEITUNG



BURNING RUBBER



Haben Sie auch Fuchsschwänze?



London à la Karte

BURNING RUBBER

Weder den gleichnamigen Uraltklassiker vom C64 noch einen Arcade-Automaten hat Ocean hier umgesetzt; und es ist auch keine Filmversoftung – obwohl der Streifen „Auf dem Highway ist die Hölle los“ bei dieser illegalen WM auf öffentlichen Straßen unübersehbar Pate gestanden hat. Ähnliches kennt man schon von „Test Drive 2“, und bei „Chase HQ“ lag ja einst genau die umgekehrte Rollenverteilung vor. Ansonsten hat diese 3D-Rallye aber ganz normale Features zu bieten, so gibt's eine Karte für die Streckenplanung, einen Shop à la „Super Cars“ und Punkte wie in der Formel 1.

Etwas enttäuscht wird mancher über die vorrätigen Karossen sein, die einen repräsentativen Querschnitt des Joker-Fuhrparks bilden: Ford Fiesta, Renault R5, Nissan Sunny, Opel Astra, VW Golf und Peugeot 205 sind zwar jeweils auch in schnelleren Turboversionen erhältlich, aber wahrhaft nicht der Stoff, aus dem Benzinräume sind. Mit diesen Alltagsschleudern kann man nun entweder quer durch Europa von Schottland bis Spanien oder in der amerikanischen Alternative von Washington nach Florida brettern. Für unterhaltsamen Ärger sorgen dabei regennasse oder verschneite Straßen, Nebel, Hindernisse auf der Fahrbahn, Fußgänger und nicht zuletzt Polizeistreifen, bei denen keinerlei Ausreden, sondern bloß noch die drei Continues helfen.

Wer sich jedoch immer an die vorgeschriebene Geschwindigkeit hält, wird nie genügend Punkte und Prämien zusammenbringen, um sich mit Ersatzteilen bzw. (Nitro-) Extras einzudecken oder gar die Burning Rubber-WM zu gewinnen.

Den besten Lenkradersatz gibt hier der Joystick ab, aber auch via Maus oder Tastatur klappt die Bedienung durchaus zufriedenstellend. Die Schaltung stellt sowohl in der automatischen als auch in der manuellen Variante einen idealen Kompromiß zwischen Lebensnähe und Spielspaß dar. Genauso gut abgestuft sind die drei Schwierigkeitsgrade – der leichteste eignet sich für Sonntagsfahrer, und beim schwersten entfallen alle Warnungen vor Kreuzungen oder dem Abkommen von der eingangs festgelegten Strecke. Die Musik zur Einstimmung ist recht nett, als zusätzliches Gimmick liegt der Packung ein Demo der britischen Popgruppe „Utah Saints“ bei. Die Effekte hätten dagegen ruhig etwas einfallsreicher sein können, so muß man sich z.B. auch in Europa die amerikanische Polizeisirene anhören. Grafisch ist eher schlichte Hausmannskost angesagt, da man zugunsten der atemberaubenden Geschwindigkeit auf optische Spielereien weitgehend verzichtet hat. Die A1200-Besitzer dürfen immerhin noch auf eine aufgepeppte Spezialversion hoffen, für die A1000-Veteranen ist der Ofen allerdings mangels Kompatibilität jetzt schon aus, was leider auch für Skidmarks gilt.



Paris bei Nacht

In meinem Golf
bin ich der Wolf!



ENDWERTUNG

Vom Erlebniswert her sind die beiden Konkurrenten grundverschieden: Der „verbrannte Gummi“ spricht vor allem den einsamen Asphaltcowboy an, der sein Leben dem Kampf gegen die Uhr und unverständliche Behördenvertreter gewidmet hat. Die „Bremsspuren“ wiederum entfalten ihre Reize erst so richtig in einem Kreis von Gleichgesinnten, denen fröhliche Rempelen auf unwegsamem Untergrund über alles gehen. Entscheiden muß also der persönliche Geschmack, aber völlig falsch liegt man weder bei Skidmarks noch bei Burning Rubber!

BURNING RUBBER (OCEAN)

3D-RENNEN

73%
„VERBOTEN“



GRAFIK	66%
ANIMATION	75%
MUSIK	71%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	75%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

LABYRINTH OF TIME

Zeit für CD: Electronic Arts' erstes Adventure für das CD³² kommt vom CD-ROM der PCs und läuft auch auf dem CDTV oder sogar einem 500er mit CD-Laufwerk am SCSI-Port. Die Frage ist nur, wohin es läuft?

Nun, vermutlich in die wohlverdiente Vergessenheit. Aber gemacht, ziehen wir uns erst mal die abstruse Story rein: Der böse König Minos zwingt seinen Architekten, ein (historisch gesehen zweites) Labyrinth zu bauen, mit dessen Hilfe er Raum und Zeit manipulieren kann. Doch der bedrängte Baumeister durchschaut die finsternen Welt-eroberungspläne und saugt im schicken Intro kurzerhand einen harmlosen U-Bahnfahrergast durch ein Dimensionstor, um Hilfe zu erlangen. Der darf nun in diversen Epochen nach einem zur Zerstörung des Labyrinths benötigten Gegenstand fahnden...

Die Suche gestaltet sich wie eine (per Pad menügesteuerte) 3D-Kamerafahrt durch sehenswerte Raytracing-Bilder, wobei vom antiken Tempel über den Wilden Westen bis zur Raumstation des 21. Jahrhunderts alle Locations mit ebenso dramatischer wie psychedelischer Musik unterlegt sind. Unterwegs taucht ab und an mal ein Item auf, das an anderer Stelle richtig einzusetzen ist, es müssen Knöpfe gedrückt, Schlüssel zu Schränken

oder Türen gefunden und ein paar sehr hausbackene Puzzles (etwa Zahlenschieberätsel) geknackt werden. Fünf Spielstände können abgespeichert werden, und um sich im Dimensions-Labyrinth der Zeit zonen nicht zu verirren, gibt's Automapping.

Bloß Spielspaß und Abwechslung, so was gibt's hier kaum. Daß die Raytracing-Optik zwar Eindruck schindet, auf Dauer jedoch eine arg unterkühlte Stimmung produziert,

ließe sich ja noch verschmerzen, der Mangel an Action für den einsamen Zeitreisenden hingegen nicht. Kurzum, ein langweiliger Grafikblender für CD-Freaks. (ms)



LABYRINTH OF TIME

(ELECTRONIC ARTS)

ZEITREISE-ADVENTURE

58%

„AUSZEIT!“



GRAFIK	88%
ANIMATION	55%
MUSIK	80%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	56%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-



Kingmaker

Ausflüge ins militärpolitische Strategielager veranstaltet U.S. Gold ja eher selten – und nach dieser gründlich mißlungenen Brettspielversoftung ahnt man auch, warum...

Wie bei der Pappvorlage von TM Games spielt das Geschehen in England zur Zeit der Rosenkriege, als sich diverse Blaublätter um die Thronfolge zankten. Im Weistreit mit bis zu fünf Digi-Feldherren soll man seinen ganz persönlichen Kronenkorken unterstützen und die Konkurrenz von der britischen Landkarte fegen. Das macht man durch rundenweises Umherschleichen der eigenen Einheiten auf eben dieser Karte, sobald es dabei zur Begegnung mit dem Feind kommt, wird das Ergebnis der Schlacht wahlweise auf einem

separaten Kampfscreen (in Echtzeit à la „Centurion“) ausgefochten oder einfach vom Amiga ausgewürfelt. Daneben sorgen aber auch die Pest, das englische Wetter und die eigenen Leibadeligen für Ärger; letztere, weil sie ständig mit Titeln und Pöstchen bei Laune gehalten werden wollen. Aus diesem Konzept läßt sich vieles machen, also auch ein miserables Spiel. Die Land-

karte ist schon arg spartanisch ausgefallen, aber der Kampfscreen sieht nur noch nach Grafikfehler aus. Dazu flackern die Sprites erbärmlich, der Sound wird von jeder Textverarbeitung übertroffen, und das Spieltempo ist selbst auf dem 1200er reif für das Guinness-Schwarzbuch der Negativrekorde!

Ansonsten könnte man über die Maussteuerung sogar noch diskutieren, bei den eingestreuten Bugs und sonstigen Merkwürdigkeiten des Programms hört der Spaß dagegen auf! Manchmal verschwinden ganze Ar-

meen vorübergehend einfach vom Screen, und wie die Schlachten ausgehen, bestimmt anscheinend der nackte Zufall. Nö, diese Rose hat eindeutig ein paar Dornen zuviel... (mc)



KINGMAKER

(U.S. GOLD)

KRIEGS-STRATEGIE

17%

„DORNIG“



GRAFIK	38%
ANIMATION	11%
MUSIK	9%
SOUND-FX	4%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	11%

VARIABEL

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

Erschliessen Sie sich die Welt der Grafik durch Professional Draw light von GOLD DISK zu einem unglaublichen Preis.



Professional Draw light setzt neue Highlights!

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouten ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, Grafik-Tools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen. Auch die Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen sind vorhanden. Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden dem Anwender weitere faszinierende Anwendungen geboten.

Also nicht mehr lange warten.

Die PC-POWER-DISK 1 gibt es ab 26. Januar 1994 im Zeitschriftenhandel.

Und für Spiele-Freaks!

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Das Original-Adventure von Lucasarts Games. Das Spiel zum Film ist ein spannendes und unterhaltsames Grafik-Adventure, das Sie faszinieren wird. Machen Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral. Meistern Sie als Indiana Jones alle gefährlichen Situationen und finden Sie den Heiligen Gral.

Die PC-SPIELE-DISK 1 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.



Willkommen zur großen Leserbrief-Tombola namens Mailbox! Die Regeln sind einfach: Alle Kandidaten schicken uns einen Brief, die Sieger erhalten dann eine Antwort von uns als Preis. Hier kommen nun aber die Verlierer – sie müssen unsere Kommentare in aller Öffentlichkeit ertragen...

Leserbriefe

LIZENZ-LAPSUS

Ich fände es zwar auch toll, wenn wir Amiganer in Zukunft von weiteren Lucas-Adventures beglückt werden würden, doch halte ich das leider für recht unwahrscheinlich. Wie aus dem „Umsatz durch Umsetzung“-Leserbrief in der Januar-Mailbox schon deutlich wird, sind Amigas in den Staaten wirklich Mangelware, und offenbar ist Lucas Arts nicht daran interessiert, allein für den (verhältnismäßig starken) deutschen Markt zu produzieren. Andererseits würde eine Lizenzvergabe vermutlich mit 'nem herben Qualitätsverlust enden: Das fragliche Softwarehaus müßte dann ja eine Menge Kohle für die Rechte rausrücken, und so bliebe für das eigentliche Game zuwenig Kapital übrig. Wir hätten somit zwar eine Umsetzung, doch die wäre unter aller Sau – man kennt das Lizenzspiel-Problem derweil ja zur Genüge... fürchtet Jörg Holschuh aus Waldkirch.

Ja, daß sich Lucas Arts von der „Freundin“ trennen will, bricht nicht nur Dir das Herz – mit dem Stapel diesbezüglicher Zuschriften könnten wir schon Michaels Geldspeicher neu tapezieren! Dennoch lassen wir die Hoffnung nicht fahren, zuntal Deine Befürch-

tungen nicht unbedingt zutreffen müssen: Erstens kommt eine Umsetzungs-Lizenz längst nicht so teuer wie z.B. eine aktuelle Filmlizenz, und zweitens könnte es ja die Lucas-Artisten überzeugen, daß Ihr gerade „Indy IV“ zum Amiga-Spiel des Jahres gewählt habt.

MESSE-MASSEN

Zuerst muß ich mich darüber beschweren, daß auf der Kölner Messe nur so wenig Ausstellungsfläche zur Verfügung stand. Nächstes Mal sollte der Veranstalter besser gleich drei Hallen anmieten, dadurch wäre ein noch größerer Erfolg gesichert – ich kann mir nämlich vorstellen, daß einige Leute nicht auf die 94er Messe fahren werden, wenn wieder so wenig Ellbogenfreiheit geboten ist. Obwohl das Gedränge wirklich ziemlich schlimm war, kann einen hundertfünfzigprozentigen Amiganer wie mich nichts aufhalten, also werde ich auf alle Fälle wieder mit dabei sein! Jetzt zu etwas anderem: Kürzlich kaufte ich mir die AGA-Version von „Sim Life“. Die Enttäuschung war groß, als das Titelbild trotz Multisync-Monitor im Interlace-Modus „bewundert“ werden durfte. Das Game macht ja wirklich Laune, aber ein solches Manko hätte man im Test auf alle Fälle erwähnen sollen! Zum

Glück besitzt die Workbench nun aber ein Tool, das „Icon-trol“ heißt und bei Interlace-Auflösungen einen Non-Interlace-Screen erzwingt. Mit diesem Umweg kann man's dann doch ohne Flimmerei spielen, freut sich Ilija Rankic aus Neckartenzlingen.

Natürlich hast Du recht, was das elende Gedränge auf der Kölner Show betrifft, wir wollen aber trotzdem hoffen, daß es niemand von einem Besuch in diesem Herbst abschreckt. Stell Dir mal vor, die Veranstalter würden jetzt extra mehr Raum buchen, und dann kommen die Leute wegen der letztjährigen Enge tatsächlich spärlicher – dann ginge das Spielchen ja in einem Jahr von vorne los!

Deine Interlace-Probleme mit der AGA-Version von „Sim Life“ sind bei uns übrigens nicht aufgetreten, außerdem schafft Icon-trol ja tatsächlich Abhilfe, wenn man dort die Option „Modus übernehmen“ anwählt. Was soll also der Aufstand?

MIT PLATTE AUF DER MATTE?

Es entspricht zwar der Wahrheit, daß immer mehr Games den 1200er ausnutzen, doch wo bleiben die angekündigten Spezialversionen von „Civilization“, „Wing Commander“

und anderen Meilensteinen der Softwaregeschichte? Zudem laufen auch viele neue Games nur mit Einschränkungen auf Commodors Wunderkiste: Der „Eishockey Manager“ z.B. läßt sich wegen Mangel an Arbeitsspeicher nicht auf HD installieren, und „Syndicate“ produziert im Festplattenbetrieb so viele Fehler, daß man manche Missionen gar nicht spielen kann. Ich frage mich, warum derlei Mängel in keiner Zeitschrift erwähnt werden!

Na, trotz allem scheint der Amiga langsam wieder ein ernstzunehmender Konkurrent von Konsolen und DÖSe zu werden. Wäre schön, hat mich doch gerade der Amiga Joker dazu bekehrt, nur noch Originale zu kaufen. Ein Schritt, der sich gewiß gelohnt hat, denn komplexe Spiele wie etwa das phantastische „Ambermoon“ (das bei Euch beinahe noch zu schlecht weggekommen ist) sind ihr Geld absolut wert!

findet The Amiga Priest of Gelsenkirchen aus Gelsenkirchen.

Nachdem der Nachschub an spezieller A1200-Soft mittlerweile ja schon kräftig rollt, rollen auch immer wieder Meilensteine an: „Wingization“ und „Civil Commander“ hat man uns z.B. für die nächste Ausgabe (wieder mal) fix zugesagt. Und anläßlich des

Wiederaufflammens der Amiga-Begeisterung bei den Softwarehäusern sollte man vielleicht mal das eine oder andere Hühnerauge zudrücken, wenn der HD-Betrieb einer „Normalversion“ am 1200er ein paar Zicken macht – freuen wir uns lieber, daß inzwischen nahezu alle Fassungen auch auf diesem Rechner laufen!

DER GLANZ DER ALTEN TAGE

Es begab sich im Jahre des Herrn 1986, daß der kleine J. aus F. (also ich) unter dem Weihnachtsbaum feuchte Augen bekam. Dort lag nämlich ein nagefrägen neuer A500 und machte mich zum glücklichsten Menschen des Universums, zumal in den folgenden Jahren noch allerlei Zubehör eintrudelte: Zusatzfloppies, Speichererweiterung und dergleichen. Ich entdeckte ein tolles Game nach dem anderen (etwa „Railroad Tycoon“, „Civilization“, „Larry I“ oder „Sim City“). „Bugs“ hielt ich für eine Nachfolge-Formation der Beatles. Raubkopierer hatte ich noch mehr als Dossenspinat, und schließlich fiel mir sogar der AJ in die Hände – die Idylle hätte nicht idyllischer sein können!

Dann aber kaufte ich mir eines trüben Tages „Epic“, und von da an ging's bergab! Neue Programme stürzten entweder ab, funktionierten gleich gar nicht mehr und kamen mit Schreib-Lese-Fehlern oder gar Viren (!) daher. Den Vogel schoß „Das Schwarze Auge“ ab, trieben dort doch mehr Bugs als Monster ihr Unwesen. Kurzum: Ich wurde zum schlimmsten Kettenkopierer, den man sich vorstellen kann, denn wenn ein Spiel eh nicht funktioniert, warum soll man es sich dann für teures Geld kaufen?

Aber dann sah ich ein Zeichen! Es hieß „Amiga 1200“ und kostete 699 Mäuse. Meine alten Ideale und mein Glauben an ein Leben nach der Sequenz kehrten zurück. Mein 500er ging per Annonce nach München, meine Disketten landeten im Müll, und der Glanz der alten Tage war wie-

der da. Daher mein Appell an die Softwarehersteller: Laßt es nie wieder soweit kommen! P.S.: Brigitta, wenn Du zehn Jahre jünger wärst (oder ich zehn Jahre älter), würde ich mit Dir nach Hawaii durchbrennen und dort alle Friseurgeschäfte der Insel unsicher machen! schleimt J. aus F.

Du bist also schuld daran, daß wir so lange mit schludrigen Versionen leben mußten – was mußt Du Dir auch „Epic“ kaufen?! Abgesehen vom nicht ganz einleuchtenden Kausalzusammenhang der von Dir geschilderten Ereignisse sind wir aber ganz auf Deiner Seite: Bugs gehören in den Garten, Raubkopien auf den Müll und gute Spiele in den Amiga! Brigitta läßt Dir noch bestellen, sie sei tatsächlich zehn Jahre jünger, würde aber trotzdem nicht mit Dir durchbrennen. Verständlich, welche Braut will in Hawaii schon beim Friseur herumhängen? Nimm lieber noch etwas Nachhilfe bei Larry...

SAPPER(S)LOT!

Nachdem nun alle Welt vom CD¹² redet (und ich auch bald eines besitzen werde), muß ich allerdings mal ein bißchen Kritik an der neuen Schleuder loswerden. Auf der Hardwareseite kann das Teil ja mit einigen recht beeindruckenden Daten glänzen, aber was haben sich die Entwickler nur dabei gedacht, als sie dem Gerät ein EEPROM einbauten? Warum hat man es nicht für PCMCIA-Cards eingerichtet? Die Vorteile lägen doch auf der Hand: PCMCIA läßt sich hervorragend zum Absaven von Spielständen und Highscores nutzen, bietet das x-fache an Speicherplatz und ist zudem noch transportabel, so daß man zu einem Freund gehen und dort weiterspielen kann! Und bei alledem wäre ein passender Slot weder allzu teuer geworden, noch hätte er größere technische Probleme aufgeworfen. Mag ja sein, daß Commodore eine gute Idee nach der anderen hat, aber warum können

Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404

05021/910416 und 910417

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1088B	Elita 2	Mega to MAFS	Ultimate Golf
Address Fast	Elysium	Mega Mix	Ultimate 2
Air Land Sea	Emman	Might & Magic	Walker
Alien 3	Emman 2	Monkey Is.	War in Gulf
Alien Breed Sp. E	Emman 2	Monkey Is. 2	Whales Voy.
Alien Breed 2	Emman 2	Morph	Wing Comm.
Alien Breed 3	Emman 2	Mortal Kombat	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 2	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 3	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 4	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 5	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 6	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 7	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 8	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 9	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 10	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 11	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 12	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 13	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 14	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 15	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 16	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 17	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 18	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 19	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 20	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 21	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 22	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 23	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 24	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 25	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 26	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 27	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 28	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 29	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 30	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 31	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 32	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 33	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 34	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 35	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 36	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 37	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 38	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 39	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 40	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 41	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 42	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 43	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 44	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 45	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 46	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 47	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 48	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 49	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 50	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 51	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 52	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 53	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 54	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 55	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 56	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 57	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 58	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 59	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 60	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 61	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 62	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 63	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 64	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 65	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 66	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 67	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 68	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 69	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 70	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 71	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 72	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 73	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 74	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 75	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 76	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 77	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 78	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 79	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 80	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 81	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 82	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 83	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 84	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 85	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 86	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 87	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 88	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 89	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 90	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 91	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 92	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 93	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 94	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 95	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 96	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 97	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 98	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 99	Winter City
Ambermoon	Emman 2	Mortal Kombat 100	Winter City

SUPER NINTENDO DE. MOD.	SUPER NINTENDO DE. MOD.	SUPER NINTENDO DE. MOD.	SEGA MEGA DRIVE DE. MOD.
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 2	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 3	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 4	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 5	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 6	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 7	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 8	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 9	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 10	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 11	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 12	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 13	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 14	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 15	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 16	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 17	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 18	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 19	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 20	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 21	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 22	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 23	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 24	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 25	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 26	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 27	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 28	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 29	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 30	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 31	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 32	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 33	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 34	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 35	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 36	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 37	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 38	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 39	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 40	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 41	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 42	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 43	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 44	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 45	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 46	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 47	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 48	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 49	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 50	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 51	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 52	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 53	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 54	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 55	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 56	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 57	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 58	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 59	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 60	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 61	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 62	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 63	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 64	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 65	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 66	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 67	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 68	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 69	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 70	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 71	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 72	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 73	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 74	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 75	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 76	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 77	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 78	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 79	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 80	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 81	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 82	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 83	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 84	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 85	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 86	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 87	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 88	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 89	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 90	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 91	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 92	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 93	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 94	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 95	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 96	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 97	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 98	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 99	119,90 DM
Act Raiser	124,90 DM	Final Fantasy 100	119,90 DM

BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19 (MONTAG-FREITAG 10:00-18:00 UHR, SAMSTAG 9:00-13:00 UHR)
DV=DT, VERS. DA=DT, ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).
Ab 250,- DM versandkostenfrei, Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

MAILBOX

es nicht mal mehrere Ideen gleichzeitig sein?
grübelt Egon Pramstrahler aus Kastelruth in Italien.

UND EWIG LOCKT DAS WEIB

Hey, Leute, ich bin 19 und habe ein echtes Problem: Seit drei Wochen betrüge ich meine „Freundin“, weil ich da nämlich meine Freundin Conny kennenlernte. Wenn nun meine Freundin die Sache mit Conny erfährt und es zur Scheidung kommt, muß ich dann Unterhalt für unser gemeinsames Zweitlaufwerk an Commodore zahlen? Aber jetzt mal im Ernst: Wie kommt es, daß man als etwas reiferer Boy keinem halbwegs coolen Girl erzählen darf, daß man gern am Compi rumzockt, weil man sonst gleich als hirnschmalzloser, impotenter Voll-Horst da steht?

Noch'n Problem: Mein Schreibtisch ist etwas schief, daher wackelt meine Freundin immer (die Amiga). Könnte eine ordentliche Festplatte da Abhilfe schaffen? Und noch 'ne Anmerkung zu Euren Nacktfoto-Wettbewerb für Girls ab 17 – obwohl das wohl bloß ein Joke(r) war, würde es Euren Absatz sicherlich erheblich steigern. Äh, wenn Ihr meinen Brief abdruckt, könnte ich Euch ja vielleicht schon mal ein Foto meiner Freundin in die Hände spielen...
deutet Big Hammer aus Berlin Verhandlungsbereitschaft an.

Wir können zwar nichts versprechen, aber immer her mit dem Aktfoto von Deiner Freundin – die namens Conny wohlgerneht, denn Amigaplattinen ohne Gehäuse kriegen wir oft genug zu sehen. Zu den Themen Unterhalt und Festplatte fällt uns gerade kein genialer Witz ein, das Problem mit den Girls kann aber doch nur ein Witz sein, oder? Die älteren Hengste im Joker-Stall (Oskar!) gehen zwar zu, schon mal von einer Bettkante geschubst worden zu sein, allerdings lag's so gut wie nie am Computer. Aber vielleicht

Ein PCMCIA-Slot am CD² wäre zwar sicher kein Fehler gewesen, ob er sooo ein Segen gewesen wäre, darf indessen auch bezweifelt werden: Erstens sind die entsprechenden Cards nicht ganz billig, was bekanntlich auf die Nachfrage drückt, und zweitens... kannst Du alles übrige zum Thema diesmal im User-Club nachlesen.

SCHEIBENKLEISTER

In fast allen Amiga-Zeitschriften wurde groß über das CD² berichtet, ohne allerdings dessen Nachteile gebührend zu erwähnen. Ich besitze nun auch so ein Teil, muß Euch aber sagen, daß mich vor allem der Mangel an Software-Nachschub ziemlich nervt. Geht man ins Kaufhaus, so stapeln sich geradezu die 1200-Games – aber ich armer 32er-User sitze nach wie vor mit vier Spielen zu Hause, die ich schon in- und auswendig kenne! Und wann kommt eigentlich dieses MPEG-Teil heraus?

Na ja, es ist nicht so, daß ich das CD² schlecht finde, aber momentan denke ich, daß ich das gute Geld besser für einen 1200er ausgegeben hätte...

schneift Matze Albrecht aus Berlin.

Nur keine Panik: Allein in dieser Ausgabe findet sich schon wieder viel feiner Nachschub für Deine CD-Schleuder, man denke nur an „Pirates! Gold“. Zudem ist für die nächsten fünf bis zehn Minuten ein ganzer Stapel weiterer Highlights angekündigt, und das tolle MPEG-Modul steht ebenfalls unmittelbar vor der Auslieferung. Du und Dein Sparschwein, Ihr könnt also beruhigt schlafen!



L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon: 0281 - 31641 o. 31642

Ladenlokale:
46483 Wesel Auf dem Dudel 8
47533 Kleve Gasthausstr. 12

S.Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versand Mo.-Fr. 10-18 Uhr
Tel. 0281 - 31641 oder
0281 - 31642
Fax 0281 - 23493 oder
02803 - 8161

Ladenpreise variieren
0281 - 25922
02821 - 14483

Achtung Ladenlokal - Neueröffnung am 01.04.94 in:
47608 Geldern / Glockengasse 13

Amiga	Amiga	Amiga
1869 DV 69,95	Der Patrizer DV 67,95	Rules of - DA 64,95
A-Train DV 77,95	Die Siedler DV 79,95	Engagement 2 DA 64,95
A-Train- DA 77,95	Desert Strike DA 57,95	Second Samurai DA 64,95
Const. Set DA 42,95	Disposible - DA 59,95	Sens. Soccer 92/93 DV 49,95
Aband.Plac.2 DV 69,95	Hero DA 59,95	Sim Ant DV 79,95
Airb.USA DA 79,95	Dog Fight DA 69,95	Sim City Del. DA 82,95
Airb. Europa DA 69,95	Dragons Lair 3 DV 79,95	Sim Earth DV 79,95
Alr Forces- DA 59,95	Dune 2 DV 49,95	Simon Sorcerer DV 69,95
Comander DA 59,95	Dynablaster DA 59,95	Skidmarks DA 49,95
Alfred Chick. DA 49,95	Dynatech DV 57,95	Soccer Kid DA 59,95
Alien 3 DA 49,95	Eish. Manager DV 69,95	Space Hulk DA 64,95
Alienbreed 2 DA 49,95	Elite 2 DV 59,95	Streetfighter 2 DA 49,95
Ambermoon DV 79,95	Elfmania DA 49,95	Superfrog DV 49,95
Anstoss DV 59,95	Elysium DV 69,95	Surf Ninja DA 59,95
Apocalypse DA 52,95	Euro Soccer DA 49,95	Syndicate DV 59,95
Arab.Nights DV 59,95	Fallen Empire DV 79,95	Tornado DA 69,95
Assasin DA 49,95	Fatal Strokes DA 69,95	Transactica DA 54,95
ATAC DA 69,95	F117 Nighthawk DV 69,95	Turrican 3 EV 49,95
Aufschw.Ost DV 59,95	Flashback DV 62,95	T2/Terminator DA 59,95
B-17 Fly.Fortr. DA 67,95	Formula One- DA 74,95	Uridium 2 DA 49,95
Barf versus - DA 49,95	Grand Prix DA 74,95	Walker DA 59,95
the World DA 49,95	Fury of the - DA 59,95	Whales Voyage DV 59,95
Batmann ret. DA 62,95	Furries DA 59,95	When Worlds War DA 69,95
Battle Team DV 67,95	Genesis DA 69,95	Worlds of Legends DA 54,95
Battle Isle- DA 59,95	Globule DA 59,95	WWF 2 DA 49,95
Data 2 DV 49,95	Goblins 2 DV 69,95	Zeppelin DV 69,95
Battle Isle 2 DV 79,95	Goblins 3 DV 69,95	Zero DA 59,95
Battlelands DA 59,95	Goal DV 49,95	Zool 2 DA 54,95
Barooka Sue DV 79,95	Gunship 2000 DA 69,95	
B.C.Kid DA 49,95	Hannibal DV 67,95	Amiga 1200 !!!
Beast Lord DA 39,95	Hired Guns DA 64,95	1869 DV 69,95
Big Sea DA 64,95	Hist.Line 14-18 DV 69,95	Alienbreed 2 DA 59,95
Bills Tomato DA 59,95	Humans 2 DV 54,95	Anstoss DV 59,95
Blastar DA 49,95	Indy 4 DV 77,95	Body Blow. Gulac. DA 59,95
Blob DA 59,95	Jurassic Park DV 54,95	Burning Rubber DA 64,95
Body Blows DA 39,95	K 240 DA 59,95	Burntose DV 69,95
Body Blows- DV 69,95	Kingmaker DV 69,95	Chaos Engine DA 49,95
Galactic DA 49,95	Kings Quest 6 DV 59,95	Civilisation DV 69,95
Bobs Bad Day DA 49,95	Kit Vicious DA 49,95	Schätz Silbersee DV 79,95
Bundesliga- DV 64,95	Krustys Fun - DA 49,95	Dynatech DV 57,95
Manger 2.0 DV 64,95	House DA 49,95	Elfmania DA 49,95
Burntime DV 69,95	Legacy of - DA 49,95	Elysium DV 69,95
Campaign DV 69,95	Sorasil DA 49,95	Ishar 2 DV 64,95
Camp. Data DV 42,95	Lemmings 2 DA 62,95	Jurassic Park DV 59,95
Campaign 2 DV 69,95	Lionheart DA 52,95	Kings Quest 6 DV 59,95
Cannon Fodde DA 54,95	Lords of Power DA 74,95	Morph DA 64,95
Catch EM DA 49,95	Lost Vikings DV 67,95	Pinh. Fantasies DA 59,95
Champ.Manag DV 59,95	Lothar Mathias DA 59,95	Oscar DA 49,95
Chaos Engine DA 49,95	Lotus Compil. DA 54,95	Bobocod DA 49,95
Chr. Columbus DV 74,95	MAD News DV 69,95	Soccer Kid DA 59,95
Chuck Rock 2 DA 49,95	Magic Boy DA 59,95	Star Trek EV 74,95
Civilisation DV 77,95	Magic of - DV 69,95	T.F.N. DA 69,95
Combat Air - DV 69,95	Endoria DV 69,95	Wing Commander DA 64,95
Patrol DA 59,95	Micro Machine DA 49,95	Zool 2 DA 49,95
Cool Spot DA 59,95	Monkey Isl.2 DV 74,95	
Cosmic Space- DV 54,95	Morph DA 49,95	Angebote !!!
head DV 54,95	Moet. Combat DA 59,95	Budakan DA 29,95
Crazy Sports - DA 59,95	Mr. Nutz DA 19,95	Eye of Behold. 1 DV 39,95
Football DA 59,95	Nicky Boom2 DA 59,95	Fate Gates Dawn DV 39,95
Curse of DA 59,95	Nigel Mansel DA 54,95	Indy 3 Adv. DV 39,95
Enchantia DV 79,95	One Step Beyond DA 54,95	Legend Fairghail DV 39,95
Cyberpunk DA 59,95	Overdrive DA 49,95	Loom DV 39,95
Cyberace DA 79,95	Penth. Deluxe DV 59,95	Man.Mansion DV 39,95
Damonsgate DA 74,95	Pinball Special - DA 59,95	Prince Persia 1 DA 29,95
Das Schw. Aug DV 69,95	Edition DA 59,95	Popul1 Plus DA 39,95
Das schw. Aug DV 19,95	Pizza Connect. DV 79,95	Monkey Isl. 1 DV 39,95
Deep Core DA 59,95	Prem.Manag.2 DA 49,95	Silent Service 2 DA 39,95
Der Schutz Im - DV 79,95	Project Terra DV 62,95	Triv. Pursuit DV 29,95
Silbersee DV 79,95	Quack DA 29,95	Zak Mc Kracken DV 39,95

DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/LV.=in Vorbereitung
X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Inland ab 250,- DM Portofrei / Verkauf 5,50 DM
Nachnahme 9,- DM zzgl. Nachnahmegebühr
Irrtümer vorbehalten

hättest Du Dir das „I love Amiga“ nicht gleich auf den Bauch tätowieren lassen sollen...

DIE UNGESCHMINKTE WAHRHEIT

Ich befürchte, daß Ihr einen viel zu großen Schwerpunkt auf das CD³² legt. Ihr habt das Teil vorgestellt – okay! Ihr habt ein paar Konvertierungen getestet – auch okay! Aber an sich ist das CD³² nun mal eine astreine Spielkonsole und gehört mithin ins Megablast (an dem Michael bekanntlich ja auch ein paar Groschen verdient). Apropos Michael: Das Foto im Januar-Editorial, das ihn mal ohne Make-up zeigt, ist echt gut getroffen! stichelt Marco Dirscherl aus Röt.

Da Michael Deinen Brief quasi im aktuellen Editorial beantwortet, hier nur ein kurzes Wort zum Thema Make-up: Unser Boß schminkt sich nie! Besagtes Bild zeigte ihn lediglich vor dem allwöchentlich fälligen Lifting...

KEIN UMZUG UNTER DIESER NUMMER!

Hey, jetzt habt Ihr aber richtig Mist gebaut! Offenbar bin ich umgezogen, und zwar in einen Ort mit der Postleitzahl 22339 (wahrscheinlich Tiefenbach). Natürlich habt Ihr den Joker auch sofort an die neue Adresse geschickt – dumm ist nur, daß ich von dem Wohnsitzwechsel gar nichts mitbekommt habe. Auch meine Eltern haben mir glaubhaft versichert, daß sie nicht etwa heimlich ein Haus in Tiefenbach gekauft hätten! Tja, und da ich keine persönlichen Feinde habe, die den fieses Anschlag verüben könnten, seid Ihr wohl dran schuld, daß ich nun ganz besonders lange warten muß, bevor mich der Joker im heimatlichen

Wedel doch noch erreicht. Also marsch zur Karte, und korrigiert meine Adresse! Dafür sind Eure D-Paint-Workshops schlichtweg genial – das muß unbedingt eine regelmäßige Rubrik werden! hofft Alexander Brügger aus Tie..., nee, aus Wedel.

Wenn unser Computer sagt, Du bist umgezogen, dann bist Du umgezogen und damit basta! Was hast Du überhaupt gegen Tiefenbach? Und warum hängst Du so an Wedel, klingt doch auch nicht viel besser. Aber bitte, weil Dir unsere Workshops so gut gefallen, werden wir dafür sorgen, daß der Postbote zukünftig wieder in Wedel mit dem Joker wedelt. Das nächste Mal reist Du dann dem Heft einfach hinterher, okay?

NACHTRAG

Ich danke allen, die am 5.12. ihren Computer abgestellt haben, nur meiner Mutter nicht. Die machte das nämlich, als ich gerade auf Toilette war – ohne vorher abzuspeichern... meldet sich November-Grabredner Philipp Peters aus Ritschermoor vom Friedhof zurück. Komisch, letztes Jahr kam er noch aus Drochtersen?

Alle, denen Du dankst, danken Deiner Mutter, daß sie einen Sohn großgezogen hat, der sich so artig bedankt. Na, danke.

DER JAHRTAUSEND- KNALLER

Ich habe eine Idee für 'ne neue Rubrik, die unbedingt der Knaller des Jahrtausends wird! Zunächst stellt Ihr mal eine Liste mit 20 oder 30 Games zusammen, die Ihr noch nicht getestet habt. Die wird dann abgedruckt, und wenn die begeisterten Joker-Leser eins der betreffenden Programme in ihrem Fundus haben, schicken sie es Euch zu, woraufhin Ihr es in die

Spiele & Utilities für den Amiga!

"Ist ja
AFFENSTARK!"

SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA
AMIGO!
Ausgabe 6/93
Das besondere Disk-Magazin

Mit neuem Kurs
über IFF-Formate
und Grafik!

Rackney's
Island
Jump'n'Run
Abenteuer
Küchen-
Bibliothek
Der kleine
Müller
Mostra
Der kleine
FF-Verlag

DM 19,80

**MITMACHEN
&
GEWINNEN**

DM 19,80

Aktuelle
Ausgabe
jetzt im Handel
erhältlich!

Wer diesen Coupon ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **28. Februar 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AI AJ12 **COMPUTEC**

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL. 0 23 71 - 3 63 30 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

1899	66,- DV	F 117A Highhawk	66,- DH	Pools of Darkness	39,- DV
1990 3D Edition	98,- DV	F 17 Challenge	28,- DH	Popul+Promis Land	39,- DH
3D Construct 2.0	117,- DV	F-19 Stealth Fight	35,- DH	Premier Manager 2	48,- EV
A-Train	72,- DV	Fallen Empire	78,- DV	Prime Mover	54,- DH
Construction Set	42,- DV	Fed. o. Free Traders	19,- DH	Prince of Persia 1	32,- DH
A.T.A.C.	66,- DH	Fire And Ice	48,- DH	Project X	27,- DH
AA - War Tactics	60,- DH	First Samurai	34,- DH	Putty	39,- DH
Abandoned Places 2	60,- DV	Flashback	60,- DV		
Air Warrior	75,- DH	Flight of Intruder	32,- DH		
Airtus A 320	68,- DV	Fury o. the Furies	54,- DH		
Airtus A 320 Amer.	84,- DH	Galaxy Force	15,- DH		
Alan 3	48,- DH	Genesis	54,- EV		
Allen Breed 2	48,- DH	Ginhal Gladiators	50,- DH		
Allen Breed SE 92	25,- EV	Gladius	54,- DH		
Ambermoon	78,- DH	Goal 1	55,- DH		
Apocalypse	48,- DH	Gobline	60,- DV		
Arabian Nights	59,- DV	Goblins 2	66,- DV		
A.McLaren Pirelli B1	48,- DH	Goblins 3	66,- DH		

Anstoss 66,- DV

Assassin Sp. Edit.	27,- DH	Heart of China	32,- DH	Quinn	16,- DV
Austerlitz	19,- EV	Hemlock	34,- DV	Quirk	27,- DH
B 17 Flying Fortr.	99,- DH	Hekuma	79,- DV	Rainbow Collection	27,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH	Hired Guns	59,- DH	Rampart	60,- DH
Bert versus World	49,- DH	History Line 14-19	66,- DV	Reach t. Lakes	45,- DH
Battle Chess	25,- DH	Humans	40,- DH	Risky Woods	49,- DH
Battle Team	66,- DH	Indiana Jones 3	39,- DV	Robotrap 3	59,- DH
Battlefield Data 2	49,- DH	Indiana Jones 4	79,- DV	Robotrap 3	19,- EV
Bazooka Sam	75,- DV	Innocent un caught	66,- DH	Schatz i. Silbersee	78,- DV
Big Kid	59,- DV	Intern. Open Golf	60,- DH	Second Samurai	60,- DH
Big Sea	90,- DH	Ishar 2	54,- DV	Sens. Soccer 92/93	48,- DH
Blester	48,- DH	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Shadowworlds	66,- DV
Bobo Bad Day	54,- DH	John Barnes Soccer	25,- DV	Shutis	39,- DH
Body Blows	48,- DH	Jonathan	79,- DV	Silent Service 2	79,- DH
Body Blows Galact.	48,- DH	Jurassic Park	54,- DV	Silkworm	19,- DH
Buddhan	32,- DH	KGB	39,- DH	Sim Ant	78,- DV
Bug Bomber	54,- DH	Kingmaker	66,- DV	Sim City Deluxe	78,- DV
Bund. Man. Prof. 2.0	66,- DV	Kings of Adventure	66,- DH	Sim Earth	78,- DH
Buntline	66,- DV	Kings Quest 6	60,- DH	Sim Life	78,- DV
Cardiac	27,- DH	Kings Quest 6	60,- DH		
Carrier Command	79,- DH	Kings Quest 6	60,- DH		
Championship Man. 93	60,- DH	Kings Quest 6	60,- DH		
Chase Engine	54,- DH	Kings Quest 6	60,- DH		
Christopher Columbus	72,- DV	Kings Quest 6	60,- DH		
Chuck Rock	39,- DH	Kings Quest 6	60,- DH		
Chuck Rock 2	48,- DH	Kings Quest 6	60,- DH		

Aufschwung Ost 60,- DV

Cisco Head	22,- DH	Lion Heart	54,- DH	Simon the Sorcerer	68,- DV
Civilization	79,- DV	Locomotion	54,- DH	Sinbad+The 5 Fak	19,- DH
Combat Air Patrol	59,- DH	Lord of the Rings	60,- DH	Sleepwalker	60,- DH
Combat Classics	60,- DH	Lords of Power	72,- DV	Soccer Kid	59,- DH
Conflict Europe	19,- DH	Lords of Time	39,- DH	Space Hulk	66,- DH
Conquestador	66,- DV	The Last Viking	66,- DV	Space Legends	66,- DH
-Data	36,- DV	Lotus Mathias	59,- DH	Space Pilot 88	27,- DH
Cool Spot	54,- DH	Lotus Compil. (1-3)	54,- DH	Space Quest 1	39,- DH
Cool World	66,- DH	M 1 Tank Platoon	32,- DH	Space Quest 4 DH	39,- DH
Crazy Sports Fortr.	54,- DH	Mad News	39,- DV	Special Forces	39,- EV
Cruise i. a. Corpie	59,- DV	Mad TV	39,- DV	Star Trek	75,- DV
Curse of Enchantia	60,- DH	Mad TV	39,- DV	Starbyte N.2 Col.	66,- DH
D-Generation	42,- DH	Mad TV	39,- DV	Steel Empire	59,- DH
Darkness	72,- DH	Mad TV	39,- DV	Steigberg, Hotelm.	48,- DV
DSA	71,- DV	Mad TV	39,- DV	Street Fighter 2	54,- DH
Daughters of Serpe	75,- DV	Mad TV	39,- DV	Superfrog	48,- DH
Delivery Agent	57,- DV	Mad TV	39,- DV	Syndicate	59,- DV
Del. Music Comp. 2.0	149,- EV	Mad TV	39,- DV	Tank Buster	27,- DH
Deluxe P. 4.5 AGA	160,- DV	Mad TV	39,- DV	Team Yankee	29,- DH
Der Patzler	66,- DV	Mad TV	39,- DV	Tearaway Thomas	39,- DH
Desert Strike	60,- DH	Mad TV	39,- DV	Terminator 2	29,- DH
Daylight	69,- DH	Mad TV	39,- DV	Terminal 2 (Virgin)	54,- DH
Dragon-S Lair 3	72,- DH	Mad TV	39,- DV	The Kristal	29,- DH
Dream Team Com.	60,- DH	Mad TV	39,- DV	The Manager	49,- DV
Dreamlands	54,- DH	Mad TV	39,- DV		

AMIGA HAMMERPREISE!

Dune 2	54,- DV	Omnicron	25,- DV	Zool 2	49,- DH
Dungeon M./Chaos 2	60,- DH	On The Road	60,- DV	War in the Gulf	69,- DH
Dyna Blaster	60,- DH	One Step Beyond	48,- DH	Waterloo	19,- DV
Dynatech	54,- DV	Ork	25,- DH	Warworks	59,- DV
Eidhockey Manager	72,- DV	Overdrive	49,- DH	Ween	66,- DV
Elec. Pool Billard	12,- DH	P.P. Hammer	25,- DH	Whales Voyage	66,- DV
Ethmanis	49,- DH	Pacific Island	60,- DV	Willy Beamish	39,- DH
Elite 2	54,- DH	Passing Shot	19,- DH	Wing Commander	27,- EV
Elysium	66,- DV	Penthouse Hot Numb	36,- DV	Wing Commander IV	78,- DV

Battel Isle 2 78,- DV

Emerald Mine	25,- DH	Omnicron	25,- DV	World of Legend	49,- EV
Emerald Mine 2	30,- DH	On The Road	60,- DV	WWF Wrestling	29,- DH
Emerald Mine 3 Pro	25,- DH	One Step Beyond	48,- DH	WWF Wrestling 2	60,- DH
Epic	60,- DH	Ork	25,- DH	Yol-Joel	54,- DH
Erben des Throns	66,- DV	Overdrive	49,- DH	Zeppelin	66,- DV
Excellent Games	60,- DH	P.P. Hammer	25,- DH	Zool	42,- DH
Eye of Beholder 1	35,- DV	Pacific Island	60,- DV		
Eye of Beholder 2	78,- DV	Passing Shot	19,- DH		

Mortal Kombat 54,- DH

Pinball Wizard	21,- DH	World of Legend	49,- EV
Pinball	32,- DH	WWF Wrestling	29,- DH
Pizza Connection	79,- DV	WWF Wrestling 2	60,- DH

Amiga 1200

Anstoss 69,- DV

1899	69,- DV	Hattrick	69,- DV	Schatz i. Silbersee	82,- DV
Allen Breed 2	57,- DH	Ishar	63,- DV	Soccer Kid	63,- DH
Body Blows Galact.	57,- DH	Kings Quest 6	63,- DV	TFX	69,- DH
Buntline	69,- DV	Morph	63,- DH	Transarctica	57,- DV
Chaos Engine	57,- DV	Oscar	51,- DH	Whales Voyage	63,- DH
Civilization	69,- DV	Penthouse Deluxe	63,- DH	Zool	51,- DH
Dynatech	57,- DV			Zool 2	51,- DH
Ethmanis	51,- DH				
Elysium	69,- DV				

Jurassic Park 63,- DH

Pinball Fantasies	57,- DH		
Robotrap	63,- DH		

Star Trek 75,- DV

Soccer Kid	63,- DH		
TFX	69,- DH		
Transarctica	57,- DV		
Whales Voyage	63,- DH		
Zool	51,- DH		
Zool 2	51,- DH		

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse.
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Sternweg 2 - 50638 Iserlohn
Tel. 0 23 71 - 3 63 30 Fax 0 23 71 - 3 45 03

MAILBOX

Mangel nehmen könnt. Und wenn Michael gerade seinen gütigen Tag hat, bekommt der jeweilige Zuschick-Leser sogar ein kleines Honorar. Wenn Euch das einleuchtet, dann druckt den Brief ab! fordert Paul Heisig aus Westewitz.

Den Brief zu drucken, war der einfache Teil - schwierig wird's mit dem Einleuchten: Wo, zum Henker, sollen wir denn 30 Games hernehmen, die wir noch nicht getestet haben? Und wo soll Michael einen gütigen Tag herkriegen?

KRÖTENKLATSCHEN

1) Wird es eine CD von Thalion geben? Wenn ja, wann wird sie erscheinen? Ist schon ein Nachfolger von „Ambermoon“ geplant?
2) Könnte es sein, daß SSI doch wieder in die Amiga-Welt einsteigt?
3) Welche Games werden dem CD-Laufwerk für den A1200 beiliegen?
4) Was haltet Ihr von einem Heft oder Buch mit allen bisherigen Brork-Comics?
5) Spielt Brork nur am Computer „Krötenklatschen“ oder auch in der freien Natur? Und was macht er, wenn die Kröten unter Naturschutz stehen? Bringt doch mal einen Test der Amiga-Version! Was sagt die BPS dazu?
geiert Tim Rethschulte aus Osnabrück.

1) Da Thalion momentan komplett unstrukturiert wird, sind CDs ebenso in der Schwebe wie ein Amber-Nachfolger - obwohl die Rolli-Serie ja eigentlich als Trilogie geplant ist.
2) Warum nicht? Sierra kommt ja auch wieder!
3) Das können wir Dir sagen, sobald das Teil endlich erhältlich ist.
4) Na, das kann ja ein Wälzer werden! So ein Brork-Buch dürfte etwa die gleiche Seitenzahl haben wie das berühmte

Faltblatt mit den „Osnabrücker Heldensagen“...

5) Brork spielt Krötenklatschen in der freien Natur MIT dem Computer - schon mal so einen Amiga auf 'ne Kröte geklatscht? Die BPS hält sich raus (Brork ist volljährig), und der Naturschutz ist kein Thema: Joker-Mitarbeiter stehen selbst alle unter Artenschutz, wobei Kröten und Leser zu ihren natürlichen Feinden zählen.

ROSSEKLATSCHEN

1) Ich habe festgestellt, daß Ihr immer über den armen Michael herzieht. Wie hält der das bloß aus? Hat er dafür ein Patentrezept? Wird es nicht langsam langweilig, ihn fertigzumachen?
2) Kommen „X-Wing“ und „Aces of the Pacific“ für den Amiga?
3) Wann erscheint endlich „DSA 2“? Könntet Ihr dazu nicht mal ein Preview oder Special bringen?
4) Glückwünsche für die Titelseiten, von allen Computermagazinen gefallen mir Eure Covers am besten!
5) Was zahlt Ihr mir, wenn ich ein Abo bestelle?
schachert Harald Taitl aus Dornbirn in Österreich.

1) Frag doch mal Michael, wann es ihm langweilig wird, uns fertigzumachen - frag doch mal uns, wie wir es mit ihm aushalten!
2) Bisher war leider noch nichts zu hören.
3) Ein Preview zu „DSA 2“ haben wir schon vor Urzeiten gebracht, genau wie einen Test, letzteren allerdings im PC-Joker. Fehlt eigentlich nur noch die Amigaversion...
4) Das hört man gerne!
5) Zehn Hefte, das Porto und ein spielbares Demo.

FREIHEITSK(R)AMPF

Sagt mal, Leute, seid Ihr alle total bescheuert? Habt Ihr denn noch nicht gemerkt, wie

dieser Herr Michael Euch besch...? Der verlangt Wucherpreise für alle AJ-Produkte, beispielsweise 7,- DM für gaaaanz alte Hefte! Und alles geht in seine Tasche. Also, ich hätte den Kerl schon längst an einem Amiga festgebunden und das absolut mieseste Spiel des Jahres geladen. Ich wette mit Euch, das würde helfen; spätestens nach 20 Minuten hättet Ihr eine Gehaltserhöhung! Und wenn nicht, könnt Ihr ihn immer noch rauswerfen – schließlich sitzt er sowieso nur in seinem Büro, trinkt Kaffee und kriegt gerade mal das Editorial auf die Reihe...

agitiert Karl Marx, äh, Manuel Kuntz aus Großkrotzenburg.

Nett, daß Du so um uns besorgt bist, aber Du kennst ja wohl den alten Grundsatz: Alle Menschen sind gleich, manche sind etwas gleicher. Doch vielleicht könnten wir unseren Obergleichling ja zu Dir schicken? In Großkrotzenburg würde er sich bestimmt bald heimisch fühlen...

LOB AUS LOBBERICH

1) Wie kommt Ihr zu Eurer auffallenden Aktualität? Anderswo erscheinen die Tests oft erst drei oder vier Monate später als bei Euch – und das gilt übrigens auch fürs Know How!

2) Bei anderen kann man fast auf jeder Seite einen Rechtschreibfehler finden, bei Euch hingegen muß man schon echt suchen. Wie kommt's?

3) Wieso wurden in der 9/92 fast 50 Spiele getestet, während es ein Jahr später (9/93) bloß noch 19 waren? Das kann doch nicht nur am Softwareangebot liegen, oder?

4) Kann es sein, daß Kick 2.0 auf alten A 500-Modellen nicht läuft?

5) Ich habe gehört, daß Sierra USA keine Amiga-Konvertierungen mehr vornimmt, während Sierra England weiter brav umsetzt. Stimmt das?

6) Stimmt es weiterhin, daß

Mindscapes „Moonbone“ indiziert ist?

7) Warum werden der A500 Plus und der 3000er oftmals als „Problemamigas“ bezeichnet? Wegen der Nichtkompatibilität einiger Programme?

8) Wußtet Ihr übrigens schon, daß der Leserbrief „Moderne Zeiten“ (11/93) bereits fast wörtlich in der Bauerblüh vom Oktober stand? Ist das überhaupt legitim?

wundert sich Harald Erkens aus Nettetal-Lobberich.

1) Na, weil wir fleißige, junge Dynamiker sind, die ihre gesamte Energie in das Ranschaffen frischer Soft stecken – was hast Du denn gedacht?

2) Na, weil wir fleißige, junge Schriftelehrer sind, die ihre gesamte Energie in die Korrektur stecken – was hast Du denn gedacht?

3) Volltreffer, um Softwareangebot muß es gelegen haben!

4) Noch'n Volltreffer: Kick 2.0 braucht mindestens einen A500 Plus.

5) Wer umsetzt, ist doch Jacke wie Hose, Hauptsache, es wird umgesetzt!

6) Schon wieder ein Volltreffer – Du mußt Sternzeichen Schütze sein, stimmt's?

7) Was fragst Du überhaupt, wenn Du die Antworten eh immer schon weißt?

8) Legitim ist so was schon, besonders fein ist es nicht. Aber manche Leute tun halt alles dafür, um ihren Namen mal gedruckt zu sehen...

LIVE VON DER INSEL

Ich verbringe gerade meine Zeit als Austausch-Schüler in Irland – hier gibt's zwar eine Fülle von Computer-Mags, aber leider keinen Joker. Davon abgesehen kann das irische TV mit zigtausend Gametest-Shows, Wettzockereien usw. aufwarten, ja, sogar Werbung fürs CD² läuft hier ohne Ende. Überhaupt ist noch der popeligste Mini-Compi-Shop (in dem man sonst kaum mal ein Spiel bekommt, das jünger als ein

Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A-Train /dt	84.95
A-Train Construction Set /dt	42.95
Amberstar /dt	73.95
Arabian Nights	49.95
B.C. Kid /dt	49.95
B17 Flying Fortress /dt	68.95
Battle Isle + Data Disk/dt	69.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	48.95
Blaster /dt	49.95
Body Blows /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Burntime /dt	72.95
Campaign /dt	62.95
Campaign Mission Disk. /dt	42.95
Chaos Engine /dt	49.95
Chuck Rock 2 /dt	47.95
Civilization /dt	76.95
Das Schwarze Auge /dt	74.95
Der Patrizier /dt	72.95
Desert Strike /dt	54.95
Dune 2 /dt	52.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Fire & Ice /dt	49.95
Flashback /dt	62.95
Formula 1 Grand Prix /dt	77.95
Global Gladiators /dt	49.95
Goal ! /dt	52.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	67.95
Historyline 1914-1918 /dt	81.95
Indiana Jones 4 /dt	87.95
Ishar 2 /dt	58.95
Legend of Kyrandia /dt	63.95
Lemmings 2 /dt	63.95
Lionheart/dt	54.95
Lost Vikings /dt	69.95
Lothar Matthäus /dt	64.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
Overdrive /dt	49.95
Pinball Dreams /dt	49.95
Pinball Fantasies /dt	56.95
Railroad Tycoon /dt	76.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	86.95
Sensible Soccer '93 /dt	49.95
Silent Service 2 /dt	76.95
Sim City Deluxe /dt	84.95
Space Legends /dt	74.95
Special Forces /dt	77.95
Street Fighter 2 /dt	57.95
Superfrog /dt	49.95
Syndicate /dt	62.00
Transarctica/dt	49.95
Traps 'n' Treasures /dt	64.95
WWF European Rampage Tour	52.95
Walker /dt	58.95
War in the Gulf /dt	69.95
Wing Commander /dt	39.95
Yol Joel /dt	56.95
Zool /dt	49.95

Sonderangebote:

Alien Breed Edition	22.95
Castles /dt	29.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95
F-19 Stealth Fighter /dt	30.95
F17 Challenge /dt	24.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95
Midwinter 2 /dt	30.95
Pinball Magic /dt	22.95
Pirates ! /dt	24.95
Project X /dt	23.95
Tennis Cup 2	18.95
Turrican 2 /dt	18.95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE
Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631

Jahr ist) mit CD³²-Postern vollgestopft! Das Problem dabei ist nun allerdings, daß sich das Medium CD als solches noch nicht besonders verbreiten konnte; selbst gewöhnliche Musik-CD-Player sind nach wie vor eine Seltenheit. Wie sollen sich da wohl CD-ROMs durchsetzen?

Nun was anderes: Ich habe mir eine ganze Weile nach Eurem Turbokarten-Test aus der 9/92 die recht gut bewertete „Blizzard“ gekauft, bin aber keineswegs von ihr begeistert. Das einzige Game, bei dem jetzt der Punk abgeht, ist „Wing Commander“ (das es damals noch gar nicht gab), während alle anderen Spiele wie eh und je daherschleichen. Ist die Karte vielleicht kaputt? Liegt's am Rechner? Bin ich blind? Seid Ihr blind? Waren die Ansprüche früher niedriger? Habt Ihr Euch bestechen lassen? Oder was?! bohrt Christoph Venetikidis aus Duisburg (derzeit Irland).

Kein Wunder, daß die Iren soviel Whisky trinken: Ohne Joker und CD-Player muß man ja fast zwangsläufig zum Süßer werden! Damit Dir ein solches Schicksal trotz des Blizzard-Fiaskos erspart bleibt, empfehlen wir Dir eine Lesebrille – im Test zu dieser Turbokarte haben wir nämlich recht deutlich hervorgeho-

ben, daß sie in erster Linie Vektorgrafik-Games unterstützt. Und das tut sie ja auch.

HUNDE, DIE SINGEN, BELLEN AUCH

Gelegentlich schleichen sich bei Euch doch mal ein paar falsche Angaben in die Tests bzw. Kästchen ein. Jüngstes Beispiel: „Wonderdog“. Im Kasten stand zu lesen, daß das Game keine FX zum Besten gibt, doch weit gefehlt! Man muß nur im Start-Menü die Leertaste drücken, und schon steht anstelle der „Music“-Option das vielversprechende Wörtchen „Sound-FX“. Und tatsächlich, statt der besch., äh, bezaubernden Titelmelodie hört man wunderschöne Special Effects! Ist das nicht toll? Aber seid getröstet, so was kann jedem mal passieren... verzeiht uns Stefan Holzknecht aus Langenfeld.

Unser Test-Hund Richy ist wegen seines Fehlers ganz geknickt, rührt seit Tagen kein Schappi mehr an, läßt die Schlappohren hängen und knabbert nur noch lustlos an seinem Gummiknöchel. Aber wer kommt auch auf die Leertaste, wenn er ein Pressetestmuster ohne Anleitung vor sich hat? Tja, armer Hund...

BASISKRITIK

Was Ihr in Eurem Januar-Artikel über Modems als Basiswissen und Kaufberatung bezeichnet, ist nach zweimaligem Durchlesen ein echter Witz: Die Einleitung geht ja noch, aber genauere Details wie etwa die Fehlerkorrektur werden erst gar nicht genannt! Bei den Preisen seid Ihr ungefähr auf dem Stand von 1992, und überhaupt verschweigt Ihr, daß die nicht postzugelassenen Modems wesentlich billiger sind. Dafür laßt Ihr Euch über die ISDN-Möglichkeiten so breit aus, daß für nähere Infos zu den abgebildeten Geräten kein Platz mehr ist und Ihr statt dessen nur noch die Bezugsadressen in den Artikel klatscht. Bevor Ihr also noch mal Basiswissen zu irgendwas verbreitet, solltet Ihr Euch lieber vorher genauere Informationen beschaffen! wütet Timo Bielefeld aus Iserlohn.

Wir könnten Dir jetzt den Unterschied zwischen Basiswissen und genauen Details erklären, lassen es aber. Trotzdem hättest Du den Artikel besser dreimal statt zweimal gelesen, dann wäre Dir vielleicht der Passus aufgefallen, in dem die Wichtigkeit der Fehlerkorrektur hervorgehoben wird. Die Preise

stammen von den „hinge-klatzten“ Anbietern, dürften also durchaus aktuell sein, und daß wir nicht zugelassene Modems empfehlen, hast Du doch wohl nicht ernsthaft erwartet? Wogegen der Absatz über ISDN deshalb drinsteht, weil genau darüber bisher noch recht wenig geschrieben wurde. Also nix gegen Kritik, aber ein bißchen fundiert sollte sie schon sein!

DAS GROSSE LOS

Die Leserbrief-Tombola findet selbstredend auch diesen Monat wieder statt, schickt uns einfach einen Schrieb mit Anregungen, Lob, Kritik und Fragen – sollte RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen und der Absender zu entziffern sein, habt Ihr auch schon eine persönliche Antwort von uns gewonnen! Es sei denn, Ihr gehört zu jenen Unglücksraben, deren Schreiben von allgemeinem Interesse ist; dann habt Ihr leider Pech gehabt und findet Euch demnächst in der Mailbox wieder. Die Adresse lautet jedenfalls:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

Alien 3	DA 46.-
Alien Breed 2	DA 46.-
Ambermoon	DV 69.-
Anstoss	DV 66.-
Aufschwung Ost	DV 61.90
Body Blows	DA 49.-
Body Blows Galactic	DA 51.-
Burntime	DV 66.-
Cannon Fodder	DA 53.-
Combat Air Patrol	DA 61.-
Combat Classics 2	DV 61.90
Cool Spot	DA 55.90
Crazy Sports Football	DV 55.90
Cyberpunk	DA 55.90
Die Siedler	DV 79.90
Dogfight	DA 66.-
Dune 2	DV 55.-
Elite 2	DA 53.-
F-117 A Nighthawk	DA 67.90
Fury of the Furries	DA 55.90

Goal (Kick Off 3)	DV 54.-
Goblins 3	DV 67.90
Hired Guns	DA 61.-
Int. Golf Open A1200	DV 61.90
Jurassic Park	DV 55.90
Kingmaker	DV 67.-
Mortal Kombat	DA 53.-
Nick Faldo Golf	DA 79.90
One Step Beyond	DA 39.-
Overdrive	DA 49.-
Penthouse HN Deluxe	DV 55.90
Pinball Dreams&Fancies	DA 59.-
Premier Manager 2	DA 44.-
Qwak	DA 25.-
Railroad Tycoon	DV 37.-
Sensible Soccer 92/93	DA 51.-
Silent Service 2	DV 37.-
Syndicate	DV 62.-
Tornado 1 MB	DA 59.-

Traps and Treasures	DV 62.-
Turrican 3	DV 63.-
Uridium 2	DA 44.-
When 2 Worlds War	DA 57.-
Winter Olympics	DV 67.-
+ CD32+CD32	
Alfred Chicken	DA 46.-
Dangerous Street	E 58.-
Deep Core	DA 55.-
Jurassic Park	DA 55.90
Labyrinth of Time	E 48.-
Liberation-Captive 2	E 61.90
Mean Arenas	DA 49.90
Pinball Fantasies	DA 66.-
Pirates Gold	DA 61.90
Sensible Soccer	DA 48.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Ebenfalls im Angebot: Anwendungssoftware, sowie Software für andere Computersysteme

+++ ZUBEHÖR +++	
Leerdisketten 3,5" 10er	7.30
Leerdisketten ab 100 Stück	7.-
3,5" ext. Laufwerk	125.-
512KB für A500	53.-
1MB für A600 intern	99.-
2MB für A500 intern	229.-
400 dpi Maus	38.-
260 dpi Maus	30.-
Superbase 4	DV 369.-
Directory Opus V 4.11	DV 119.-
Final Copy II	DV 169.-
Final Writer	DV 289.-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.-
X-Copy&Tools (NEU!!!)	DV 74.-

ESSER - SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 10.00, UPS DM 15.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
Bei Software ab DM 360,- Bestellwert liefern wir versandkostenfrei (nur im Inland).
*nicht durchgezogene Magazine nicht lieferbar
Preissänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Wir haben einen Anschlag auf alle unregelmäßigen Leser vor: Werdet Abonnent, und Ihr bekommt Euren Joker ab sofort überraschend schnell und gefährlich preisgünstig sowie ein voll spielbares Demo der neuen Team 17-Action „Assassin Special Edition“!

Zum Sterben schön: Wer hier und heute abonniert, erhält alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für überfallartige 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Auch erhält er sie fortan umweltfreundlich und wetterfest verpackt von diesem uniformierten Kerl, der täglich an der Haustür lauert – man kennt ihn unter dem Codenamen „Postbote“, und er zieht schneller als der „Kioskbesitzer“! Damit nicht genug, oben drein gibt's eine starke Gratisprämie:

Mit der „Assassin Special Edition“ haben die Actionprofis von Team 17 nicht einfach ein altes Spiel aufgewärmt, sondern einen weiteren Meilenstein ins Genre gepflanzt: Der Levelaufbau wurde geändert, das Gamedesign verbessert, und es gibt ganz neue Waffen. Neuabonnenten bekommen von uns ein Demo, wo sie sich einen umfangreichen und mit versteckten Boni gespickten Level lang vom genialen Gameplay, der tollen Grafik, der Spitzenmusik von Allister Brimble und nicht zuletzt der starken Intro-Sprachausgabe überzeugen können!

Selbst wenn man den Ur-Assassin schon kennt, sollte man bei diesem Anschlag also gnadenlos zuschlagen – zumal dann bei jeder Abo-Verlängerung ein neues Demo auf der Lauer liegt! Also wartet nicht zu lange, denn die „Assassin Special Edition“ wartet nur diesen Monat!!!

DER ABO-ANSCHLAG

ASSASSIN
SPECIAL EDITION



CLASSIC
TEAM 17
ONE MEG AMIGA



ASSASSIN
SPECIAL EDITION

KNALLHART: EIN VOLL SPIELBARES DEMO DER „ASSASSIN SPECIAL EDITION“ FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATURLICH AUCH

STAR TREK

25th Anniversary



Mit fast zweijähriger Verspätung schwenkte Interplays Jubiläumsspiel zur Kult-Serie vom DOSen-Spiralnebel ins Amiga-Universum ein – wobei die Landung am 1200er leider etwas unsanft ausgefallen ist!

Trotz der langen Konvertierungsphase schreibt man an Bord der Enterprise immer noch das Jahr 2200: In sieben Kurzabenteuern begleiten wir Captain Kirk und den Rest der alten Originalbesatzung auf ihrem Weg durch Galaxien, die zuvor noch kein menschliches Auge erblickte...

Sachen Umfang und Inhalt ungefähr einer TV-Folge: Da wollen die Siedler auf Pollux V von seltsamen „Dämonen“ befreit werden, da legen geheimnisvolle Viren eine ganze Raumstation lahm, und da trifft man alte Fernseh-Bekannte wie das Schlitzohr Harry Mudd wieder. Zwischen Kirks Phaser- und Spocks Tricorder-Künsten, Pilles Untersuchungen und Scottys Beamungen findet man sich immer wieder auf der Brücke der Enterprise wieder, die von üblen Klingonen oder schießwütigen Romulanern angegriffen wird. Dann aktiviert man den großen Monitor, befiehlt Mr. Sulu, die Schutzschilde hochzufahren, und gibt den Feinden via Maus und Laser-Saures.

Der Schwerpunkt liegt freilich ganz klar bei den Kurzabenteuern, die zumeist mehrere Lösungswege kennen, wobei sich der graduelle Erfolg in einer für die Mannschaft motivationssteigernden Bewertung des Oberkommandos der Föderation niederschlägt. Das alles sorgte einst am PC für so viel Atmosphäre, daß die DOSe zwischenzeitlich mit dem Nachfolger

„Judgment Rites“ versorgt wurde – am Amiga sorgen leider gravierende Umsetzungsmängel für Frust. Zwar findet man auch hier eine durchdachte Maus-/Iconsteuerung, spitzzüngige Wortgefechte zwischen Dr. McCoy und Spock, die vertraute Titelmelodie, originalgetreue Geräusche und eine farbenfrohe Bilderpracht, die der ursprünglichen VGA-Grafik nicht nachsteht, doch eben leider auch einen schrecklichen Motivationskiller. Obwohl das rund neun Megabyte verschlingende Game nur von der Festplatte seinen Dienst verrichtet, tut es das bloß im Schnecken-tempo!

In der Praxis arten damit viele Szenen zur Geduldsprobe aus, und so manche Kampfsequenz wird beinahe unspielbar, denn besonders stark betroffen ist leider die Maussteuerung. Der Cursor bewegt sich ungemein zäh über den

Screen und läßt die Handhabung zu einem schwammigen Such- und Puzzlespiel werden. Dabei ist es wirklich schade um die tollen Geschichten und die originellen Rätsel, aber dieses Manko kann einem den Spaß an der Erforschung der unendlichen Weiten des Alls schon gründlich verderben. Wahre Amiga-Trekkies werden auf das



Game zwar trotzdem nicht verzichten wollen, zumal sich an der stimmungsvollen Atmosphäre grundsätzlich ja nichts geändert hat – aber sagt nachher nicht, daß wir Euch nicht gewarnt hätten! (mie)



Der Dienstplan ist gefüllt mit einer Mischung aus Weltraumballereien à la „Wing Commander“ und Adventureszenen, die stilistisch irgendwo zwischen Sierra und Lucas Arts angesiedelt sind. Die einzelnen Abschnitte entsprechen dabei in



**STAR TREK
25th ANNIVERSARY
(INTERPLAY)**

EPISODEN-ADVENTURE

60%
„LAAANGSAM“



GRAFIK	79%
ANIMATION	72%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	55%

**FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 99,-**

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITLOPPY	8 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERL.
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

ACHTUNG EINSTEIGER!

Eiskalte Softwarehits!

STRECKENPLANER

"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrtziel an und bekommen nach kurzer Zeit eine Fahrstrecke inkl. grafischer Darstellung!



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1048

RAUM & DESIGN

Inneneinrichtungsssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht jetzt zum Superpreis! Türen, Fenster, Steckdosen, Tische, Stühle, Dusche, Stereoanlage, etc. lassen sich beliebig im Raum platzieren. Kamerafahrt!



80 Seiten dt. Handbuch
Bestell-Nr. 5004

AIRPORT

Sie leiten den Flugverkehr eines der 8 Großflughäfen! Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten sie auf die richtigen Korridore! Digitaler Sound + Sprachausgabe. Die Originalversion!



20 Seiten dt. Handbuch
Bestell-Nr. 5002



ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1303 - FAX 1353

Bestelltelefon
02547/1303

Versandkosten: 5,- DM Vorkasse oder 9,- DM Nachnahme
Versand nur im Inland / Lieferung per Post

ASTRONOMIE

Mit diesem Programm können Sie sich den nächtlichen Sternenhimmel wirklichkeitsnah anschauen. Sternbilder, Planeten, Mond-

phasen lassen sich perfekt auf Ihren Monitor zaubern! Mit Mondphasen, Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomiefans. Super!!!
20 Seiten dt. Handbuch

Best.-Nr. 5001



Jetzt auch ARKTIS
Qualitäts-Hardware
von A bis Z! Info kostenlos!

INDIANA JONES 3

Bei uns gibt es jetzt das Mega-Graphik-Abenteuer zum absoluten Hammerpreis!



DUNGEON FLIPPER

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 Nückischen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! "Dungeon Flipper" wird sie begeistern!



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1008

EISHOCKEY

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, handfesten Schlägereien, Turniere, etc.



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1009

Wir haben die eiskalten Low-Cost Hits!

Exklusiv ausgewählte Softwareperlen mit überwiegend deutschen Anleitungen auf Diskette. Natürlich 100% auf Fehler und Viren getestet! Sämtliche Programme laufen auch auf AMIGA 600, 1200, 4000, etc. und lassen sich kinderleicht starten. Der Tip nicht nur für Einsteiger!

- 1001 Telekommando - Telekomadventure
- 1002 SKAT - Spielstark mit guter Grafik
- 1003 Vokabeltrainer - Der Englischmeister
- 1004 Joker Poker - Geldspielautomat
- 1005 Think! - Labyrinthspiel mit der Murre
- 1006 Power Packer - Spart bis 50% Platz
- 1007 Etiketten Profi - für Etiketten aller Art
- 1008 Dungeon Flipper - Flipperspaß total
- 1009 Eishockey - Torszenen, Schlägereien,...
- 1010 Minigolf - Mit 16 raffinierten Bahnen
- 1011 Das Erbe - Das tolle Umweltspiel
- 1012 TextPlus V3.0 - Gute Textverarbeitung
- 1013 Schach - Spielstark mit guter Grafik
- 1014 Das Erbe II - Die Super-Fortsetzung III
- 1015 Giroman - Girokontoverw. + Grafik
- 1016 Architekt - Richtet Ihre Wohnung ein
- 1017 ProFAKT - Rechnungen, Kunden, Mah.
- 1018 Adressverwaltung - Mit Etikettendruck
- 1019 Terminkalender - Automat. Erinnerung
- 1020 DiskDoktor - Rettet defekte Disketten
- 1021 Star Translator - Übersetzt eng. Texte
- 1022 Haushaltsbuch - Frei definierb. Konten
- 1023 Fußballmanager V2.0 - Tolle Grafik
- 1024 ABITUR - Tolle Simulation einer Schule
- 1025 LOTTO - Macht Sie vielleicht reicher...
- 1026 Zombie Apocalypse - Ballerspaß pur!
- 1027 CHOPPER II - Fesselnder Luftkampf
- 1028 BattleShip - Schiffe versenken
- 1029 Wörterbuch - Englisch/Deutsch
- 1030 DA Vinci - Einmal der besten Malprogr.
- 1031 Berufswahl - Ernsthafter Berufstest
- 1032 TSMorph - Komplexes Morph Progr.
- 1033 SubAttack - U-Boot Ballerspiel
- 1034 Glücksrad - Fast wie im Fernsehen
- 1035 Die Simpsons - Lisa und Bart in Action
- 1036 Seewolf - Auf der Suche nach Atlantis

- 1037 Backgammon - perfekte Umsetzung
- 1038 Doppeldecker Mission - Ballerspiel
- 1039 Taxi - Streß im knallharten Taxi-Alltag
- 1040 Future War - Weltraum-Handelspiel
- 1041 Donkey Kong - Spielhallenklassiker
- 1042 Fighting Warriors - Karate-Action
- 1043 Euphorion - Aufräumen in der Galaxis
- 1044 Elefanten - Ratten Sie die Elefanten
- 1045 ForWest - Top-Wirtschaftssimulation
- 1046 OXYD - Das knifflige Suchspiel
- 1047 Snack Zone - BiFi-Spiel mit BiFi
- 1048 AMIGA ROUTE - Toller Streckenplaner
- 1049 Amiga Bomber - Panzerschlacht total
- 1050 Rechtschreibprüfer - Tippfehler odel
- 1051 Rings of Zorn - Kniffliges Strategiespiel
- 1052 Kassabuch - Verwalte Kontoauszüge
- 1053 Orbit 3-D - Schlacht im 3-D Weltraum
- 1054 CAR 2.0 - Brandheißes Autorennen
- 1055 Light Cycle 3-D - Tron läßt grüßen
- 1056 Astro Chase - Vector-Graphik Ballerei
- 1057 Air Ace - Spannendes Luftduell
- 1058 Ball of Pharaoh - Fesselndes Game
- 1059 Lemmings 2 - Makabrer Ballerspaß
- 1060 LP, CD, MC Datei - Musikverwaltung
- 1061 ProTracker 3.01 - Super Musiksoftware
- 1062 ABackup - Sichert Ihre Festplatte!
- 1063 ARestore - Rettet gelöschte Dateien
- 1064 Calippo Fresser - Lagnese Werbespiel
- 1065 Eagle Player - Guter Soundplayer
- 1066 Castle of Doom - Grafikadventure

Jedes Low-Cost
Programm nur



MINIGOLF

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Auf- bzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1010

AMIGA BOMBER

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht. Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal: Mörser, Fallbomben,...



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1049

TEXTVERARBEITUNG

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Briefe schreiben. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem beliebigen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für jeden Briefeschreiber!



dt. Handbuch auf Diskette
Bestell-Nr. 1012

SIEGFRIED COPY

Das sagenhafte Kopierprogramm!



Inkl. Hardware

SIEGFRIED ANTIVIRUS

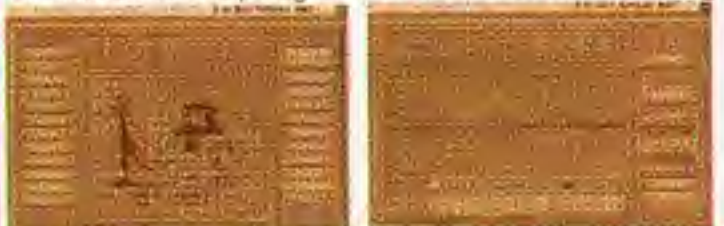
Der ultimative Virentöter. Bekämpft selbst hartnäckigste Viren aller Art. Erkennt Linkviren ebenso wie Lesefehler, Bootblockviren während des Kopierens, etc. Schützen Sie sich vor Viren mit diesem effizienten Programm!
Beide Siegfried Prog. nur DM 139,-



ASTRO VISION

Inkl. dt. Handbuch

Warum passen gerade Zwillinge gut zu Wassermännern? Wie überreden Sie z.B. eine Schütze-Frau zu einem abendlichen Essen? Oder wieso werden gerade Zwillinge nie erwachsen? Die Antwort auf diese und viele anderen Fragen gibt Ihnen "ASTRO VISION", die neue Horoskop-Software für Ihren AMIGA. Anhand von vielen persönlichen Daten wird ein detailliertes Horoskop erstellt. Persönlichkeitstests und Biorythmen geben darüberhinaus Aufschluß über Ihre Fähigkeiten, Neigungen und körperlichen bzw. geistigen Schwächen. Komplettausdruck auf jeden Drucker! "ASTRO VISION" ist mehr als ein einfaches Horoskop-Programm. Es ist ein Stück Lebenserfahrung!



HOROSKOP



Fordern Sie unseren kostenlosen ARKTIS-Katalog an!

Viele Sonderangebote warten auf Sie!

Schlagen Sie zu!

Dennis

Den Sprung nach Hollywood hat der altgediente Comic-Lauser bereits vor einem Jahr hinter sich gebracht – jetzt liefert Ocean das praktisch unvermeidliche Jump & Run zum Film nach.



Parallel zur Normalausführung ist der digitale Frechdachs in einer speziellen 1200er-Version erschienen, wo er seine Streiche vor etwas aufwendigerer Hintergrundgrafik treiben darf – ansonsten bieten beide Fassungen die erwartete Plattformkost.

Obwohl der kleine Elternschreck nun wahrlich kein Kind von Traurigkeit ist, trifft ihn diesmal überhaupt keine Schuld, als zwei seiner Freunde und dazu noch Mister Wilsons wertvolle Münzsammlung entführt werden. Ganz im Gegenteil, Dennis beschließt, ausnahmsweise mal eine gute Tat zu vollbringen und die fünf (teilweise wieder in mehrere Abschnitte unterteilten) Levels dieses Spiels unter Zeitdruck nach dem wahren Täter Switchblade Sam zu durchforsten. Dafür muß der Bengel erst mal im Haus nach seiner Steinschleuder und dem Blasrohr fahnden, damit er seinen witzig gestalteten Gegnern nicht völlig hilflos ausgeliefert ist. Das setzt gewisse Kletterkünste und das Entdecken versteckter Schalter voraus, außerdem darf er die einzelnen Spielabschnitte nur verlassen, wenn er zuvor die dort herumliegenden Münzen aufgeklaut hat. Sobald auch der Ausgang des Hauses gefunden ist, geht's in den Park, einen Kes-

ENGEL ODER BENGEL?



Dennis in voller Aktion (A500)

selraum, durch die Abwasserkanäle und schließlich in die Wälder, wo das große Showdown mit dem Kidnapper ansteht. Das Gameplay besteht aus fortgeschrittenem Hüpfen über zum Teil bewegliche Plattformen, dem Ausweichen von gefährlichen Hindernissen, fleißigem Sammeln und dem Benutzen der per Tastendruck auswechselbaren Waffen. Die Hintergrundbilder sind ganz niedlich, auch wenn sie sicher niemanden vom Hocker reißen, doch der kleine Blondschoß selbst wurde ausgesprochen liebevoll in Szene gesetzt: Läßt man Dennis etwa eine Zeitlang in Ruhe, fängt er an, sich gelangweilt Drops in den Mund zu stecken, und es sieht auch sehr nett aus, wenn er mit der Wasserpistole, dem Blasrohr oder seiner Schleuder hantiert. Das Scrolling und die

Joystick-Steuerung gehen in Ordnung, der Begleitsound nervt dagegen einfach nur. Eine Continuefunktion und die einstellbare Zahl der Bildschirmleben sorgen dafür, daß auch nicht so versierte Hüpferspäß an diesem Entführungsfall haben; andererseits sind weder Highscores noch Spielstände speicherbar, und Paßwörter gibt's auch keine.

Die Version für den A1200 bietet zusätzlich schmuckes Parallax-Scrolling an manchen Stellen und eine vor allem in den höheren Levels sichtbar bessere Optik. Auch die Zahl der Gegner wurde vermehrt, was einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad zur Folge hat. Der ganz große Wurf ist Dennis damit zwar immer noch nicht – doch wenn man bedenkt, wie enttäuschend Filmversionen sonst oft ausfallen, muß man den Ocean-Programmierern schon zugestehen, daß sie sich hier vergleichsweise anständig aus der Affäre gezogen haben. (st)



Der Park in der Normalausführung



Und hier der A1200-Park

DENNIS (OCEAN)

JUMP & RUN



66%

A500

68%

A1200

„OKAY“

72% GRAFIK 74%

73% ANIMATION 77%

51% MUSIK 51%

51% SOUND-FX 51%

68% HANDHABUNG 68%

66% DAUERSPASS 66%

VARIABEL: 9 STUFEN

PREIS DM 69,- / 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

I WANT YOU

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 52249 ESCHWEILER

SIMULATION / STRATEGIE

1889	V	64,99
AA Ancient Art of War II Skills	A	59,99
A - Train	V	79,99
A - Train Construction Kit	V	36,99
Airbus A 320 America	V	86,99
Aufschwung Ost	V	59,99
B 17 Flying Fortress	A	64,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle + Data)	V	64,99
Battle Isle - Datadisk 2	A	46,99
Battle Isle 2	V	79,99*
Big Sea	A	59,99*
Campaign 2	A	64,99
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	D	66,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Delivery Agent	V	33,99
Der Patrizier	V	64,99
Dynatech	V	52,99
Elite 2 - Frontier	V	52,99
Elysium	V	64,99
F 17 Challenge	A	24,99
F-117 A Nighthawk	A	64,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	30,99
Genesis	E	52,99
Gunship 2000	A	64,99
Hannibal	V	64,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Hired Guns	A	59,99
Kingmaker	V	64,99
Mac TV	V	33,99
Mad News	V	64,99*
Micro Machines	A	46,99
One Step beyond	A	46,99
Overdrive	A	24,99
Penthouse Hot Num. Deluxe	V	52,99
Pizza Connection	V	79,99*
Prime Mover	A	52,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Projekt Terra	A	59,99*
Quarter Pole	V	59,99*
Sim City & Populous	A	64,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City incl. Archi. 1 + Terrain Editor		
Sim Earth	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Skidmarks	A	46,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	59,99
Transarctica	V	52,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	29,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	64,99*

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Ambermoon	V	79,99
Bastocka Sue	V	79,99*
Cosmic Spacehead	V	46,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V	72,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	59,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Innocent until caught	A	64,99*
Ishar 2	V	49,99
Kings Quest 6	V	64,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99

SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A	59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)		
Combat Classic 2	V	59,99
(F-15 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silver Service 2)		
Dream Team (3er Sammlung)	A	59,99
(Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlingmania)		
Dreamlands	V	52,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)		
Excellent Games	A	59,99
(Archer Mac, L. Pool Billard, James Bond 2, Populous 2, Bluzen)		
Fantastic Worlds	A	72,99
(Realms, Populous, Mega La Morte, Wonderlands, Pirates)		
Kings of Adventure	A	54,99
(Bram Stoker, Faszination, Geheimnis)		
Lords of Power	A	72,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Desert Service 2, The Perfect General)		
Mega Collection (5er Sam.)	A	46,99
(USA Summer Olympiad, Winter Sports)		
Megamix	A	59,99
(Apoly, Legend, D.K.)		
Mixed Collection	A	59,99
(Crash Time, Lords of Doom, Return of Medium, Rolling Money, Seraphim)		
Napoleonic	A	64,99
(Napoleonic, Napoleon, Waterloo)		
No. 2 Collection	A	54,99
(Winter, Soccer Mac, Black Gold)		
Pinball Special Edition	A	59,99
(Pinball Dream und Fantasies)		
Spice Legends	A	64,99
(Elek, MegaBroschur, Wing Commander I)		
The Greatest	V	52,99
(Game, Jersey White Snaker, Lure id)		
Thompson		
The Manager	A	46,99
(Black Gold, Invest, Starbyte 5, Soccer, Trainsworld)		

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Alien 3	A	46,99
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Alien Breed 2	A	46,99
Apocalypse	A	46,99*
Aquatic Games (ANGEBOT)	A	29,99
Assassin Special Edition	A	24,99*
Bart versus the World	A	46,99
B.C. Kid	A	46,99
Bob's Bad Day	A	52,99
Body Blows Galactic	A	46,99
Cannon Fodder	A	52,99
Cardiact	A	24,99
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock - Son of Chuck	A	46,99
Cool Spot	A	52,99
Cyberpunk	A	52,99
Disposable Hero	A	46,99
Donk	A	46,99
Doofus	A	46,99
Elmania	A	59,99*
Fury of the Furies	A	52,99
Global Gladiators	A	46,99
Gleadow	A	52,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	52,99
Krusty's Fun House (Simp.)	A	46,99
Lemmings 2 - The Tribbles	A	59,99
Kma Lemmings	A	33,99
Lollypop	A	59,99*
Lionheart	A	52,99
Missiles over Xerion	A	46,99*
Morph	A	46,99

Mortal Kombat	A	52,99
Oscar	A	46,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	27,99
Second Samurai	A	59,99*
Seek & Destroy	A	33,99
Starburst	A	33,99
Street Fighter 2	A	52,99
Superfrog	A	46,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	52,99
Theatre of Death	A	59,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps n' Treasures	A	59,99
Turrican 3	E	46,99
Urduin 2	A	46,99
Wiz 'n' Lix	A	59,99
Yol Joel	A	52,99
Zero	A	59,99*
Zool 2	A	46,99

SPORT & Sport - Simulation

Anstoss	V	64,99
Bundesliga Manager Prof 2.0	V	64,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	52,99
Eishockey Manager	V	72,99
Eishockey M. (limited Edition)	V	79,99
(inkl. Videokassette der Eishockeysaison 92/93)		
Fighter Bomber	A	24,99
Formular One Grand Prix	A	72,99
Goal! (v. Dino Kick off, Gini)	A	59,99
Hattrick	V	64,99*
Jimmy Connors Great Courts 2 A	A	24,99
Links	A	30,99
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Soccer Kid	A	59,99
Winter Olympics	A	59,99

AMIGA 1200 / 4000

1889	V	64,99
Alien Breed 2	A	52,99
Anstoss	V	64,99
Body Blows Galactic	A	52,99
Burning Rubber	A	56,99
Burntime	V	64,99
Chaos Engine	A	46,99
D-Generation	A	53,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dynatech	V	52,99
Elmania	A	46,99*
Elysium	V	64,99*
Hattrick	V	64,99*
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99
Kings Quest 6	A	59,99*
Morph	A	59,99*
Penthouse Hot Num. Deluxe	V	59,99
Pinball Fantasies	A	52,99*
Oscar	A	46,99
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99
Star Trek - 25th Anniversary	E	64,99
T. F. X.	A	64,99*
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Zool 2	A	46,99

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Edition	A	27,99*
Arabian Nights	A	46,99
Deep Core	A	46,99
Jurassic Park	A	59,99*
Labyrinth of Time	E	52,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Microbism	A	64,99*

Morph	A	46,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Project X	A	27,99*
Sensible Soccer	A	52,99
Sleepwalker	A	52,99
Soccer Kid	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Trois	A	52,99
Whale's Voyage	V	59,99
Zool	A	52,99*

JOYSTICKS

Competition Pro		
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk Box		24,99
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box		29,99
Mini, Special Edition inkl. 3,5" Box		29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.		34,99
Standard, schwarz		23,99
Standard, transparent		24,99
Standard, Special Edition		24,99
Star, transparent-blau		34,99

HARDWARE

Diskettenlaufwerke

A-500 intern	139,99
A-2000 intern	139,99
Teac oder Sony extern	139,99

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar	269,99
inklusive Gary-Adapter	
A 100 auf 2 MB	159,99

Controller

Rec Hard IDE - Controller mit		
Bank-Option für AMIGA 2500		319,99
A7 - 2000 mit RAM Option für		
Amiga 2000		199,99

Zubehör

Kickstart Umschaltpl. mach.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
2.00 Rom	44,99
Siegfried Copy	79,99
Virus-Control 4.0 deutsch, MSP	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte anrufen und den aktuellen Preis erfragen.
Weitere Hard- und Softwareangebote auf Anfrage.

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen).
Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 6,50 auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

64,99
Tornado deutsche Anleitung

79,99
Die Siedler deutsche Version

46,99
Missiles over Xerion dtisch Anleitung

49,99
Cannon Fodder dtisch Anleitung

VERSAND 99, MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Christoph Kolumbus

Die Jubiläumsfeierlichkeiten zur Entdeckung Amerikas liegen zwar bereits ein Weilchen zurück, aber was macht das schon? Dieses historische Kolonialistenepos von Software 2000 ist für sich allein ein Grund zum Feiern



Der komplexen Mixtur aus Strategie und Wirtschaftssimulation ist deutlich die Handschrift des Chefprogrammierers Christian Wölk anzumerken, der auch an der Amigaversion von Ascons „Der Patrizier“ beteiligt war. Insgesamt fünf bekannte Weltentdecker unterschiedlicher Nationalität (z.B. James Cook oder der Titelheld) stehen bereit, um für ihr Land in den Eroberungswettkampf zu ziehen. Maximal vier davon gehorchen menschlichen Kommandos, wer übrigbleibt, wird entweder ganz weggelassen oder vom Rechner gesteuert. Ziel des rundenweise ablaufenden Spiels ist es, durch erfolgreiches Wirtschaften und geschicktes diplomatisches Vorgehen binnen dreihundert Jahren (Eroberer sind zäh!) auf der gesellschaftlichen Karriereleiter den Rang eines königlichen Beraters zu erklimmen. Daher müssen die Teilnehmer

auch immer darauf achten, daß sie es sich nicht im Eifer des Gefechts durch blinden Aktionismus mit der Kirche oder ihrem jeweiligen Regenten verderben. Als Kommandozone fungiert der mit Pulldownmenüs ausgestattete und sehr schön gezeichnete Heimathafen, von dem aus die sechs Untermenüs bequem via Mausclick erreichbar sind. In der Werft können (je nach Epoche) bis zu zwölf verschiedene Schiffstypen nebst den passenden Kanonen geordert und auch wieder verkauft werden – anfangs verfügt man nur über eine kleine Karavelle und etwas Klimgeld. Die größeren Werften besitzen darüber hinaus ein Trockendock zur Reparatur demoliertor Fernfahrerschüsseln. Außerdem sitzt im Hafen die Bank, die für entsprechende Zinsen ihren Zaster wildfremden Menschen leiht. Das aus Matrosen und 15 Arten von Soldaten

bestehende Personal rekrutiert man in der Hafenspelunke, wo auch (ebenfalls anzuheuernde) Piraten und Informanten herumlungern, die gegen einen finanziellen Obolus wichtige Tips herausrücken. Im Kontor lassen sich Informationen zur persönlichen Gesamtsituation abrufen, und ein Historiker gibt jederzeit Auskunft über den erreichten Fortschritt. Fehlt bloß noch das Handelsmenü, wo das Schiff schließlich mit Waffen, Proviant und billigem Glasperlen-Tand für die Eingeborenenbestechung beladen wird. Wurden an Land alle Reisevorbereitungen erledigt, geht es hinaus auf die nicht mehr ganz so schön und detailreich gemalte (und zunächst überhaupt stockdunkle) hohe See, bei der à la „Civilization“ nur das bereits durchquerte Gebiet zu sehen ist. Neben Wehwechen wie Pest, Stürmen und Meutereien sorgen von nun an





auch die aggressiven Konkurrenten für Ärger. Bei den anschließenden Seegefechten, die mausgesteuert und rundenweise ablaufen, hat dann zumeist die stärkere Schaluppe die Nase vorn. Wem der Zufall schon einen offiziellen Kaperbrief in die Kajüte geweht hat, darf die lästigen Brüder auch von sich aus angreifen, ohne deshalb einen Imageverlust befürchten zu müssen.

Sobald wieder Land in Sicht kommt, geht man vor Anker und rüstet ein Expeditionskorps mit Männern, Geld, Proviant und dem Tausch-Trödel für die Eingeborenen aus. Die Marschgeschwindigkeit dieser Truppe hängt dabei vorwiegend vom Gewicht des Gepäcks ab, das die einzelnen Mitglieder schleppen dürfen. Hat das Suchteam ein Indiodorf entdeckt, besteht die Wahl zwischen der friedlichen Kolonisierung durch Bestechung des hiesigen Häuptlings mit dem mitgebrachten Plunder und einem Überfall mit der sofortigen Bekanntgabe des Schlachtausgangs. Die unfreundliche Alternative ist zwar oft recht lohnend, erfordert allerdings den gesteigerten Einsatz von militärischer Hardware. Zudem sieht der Klerus solche Brutalitäten gar nicht gerne, daher kann schon mal ein Kirchenbann drohen, der sich ge-

radezu verheerend auf die Motivation der Mannschaft auswirkt.

Egal, ob man nun den sanfteren oder den weniger netten Weg beschritten hat, letztendlich führen sie beide zur Gründung einer Missionsstation. In diesem glücklichen Umfeld vermehren sich die Siedler dann völlig selbständig, man braucht der aufblühenden Gemeinde bloß noch einige Minen, Plantagen oder Forts zu spendieren. Wie sich die Sache entwickelt, ist vornehmlich eine Frage des richtigen Standorts – idealerweise sollte aus der Mission im Lauf der Zeit eine Siedlung, eine Niederlassung und gegebenenfalls auch eine Hafenstadt werden. Die eingeheimsten Erträge werden in schlechter Kolonialistentradition komplett nach Europa transferiert, wo sie sowohl den eigenen Geldbeutel als auch den Einfluß bei Hofe stärken. Als Verwendungsmöglichkeit für die angehäuften Knete bietet sich besonders die Erweiterung der eigenen Armada an, um damit zusätzliches Land zu erschließen und noch mehr Profit zu machen. Das Ma-

ximum dessen, was ein weitgereister Spieler hier gleichzeitig kontrollieren darf, sind immerhin 200 Schiffe und Siedlungen!

Die unzähligen, teilweise auch animierten Grafiken des unterhaltsamen Games sind ebenso detailliert wie farbenprächtig, für die in Kürze erscheinende A1200-Version wurde uns in der Hinsicht sogar noch mehr versprochen. Sound ertönt dagegen nur recht spärlich, aber wenn, dann paßt er immer zur Situation. Auch die Maus-/Menüsteuerung (plus Hot-



keys) erfüllt ihre Pflicht ohne jedes Murren, und für Abwechslung auf lange Sicht sorgt der Umstand, daß die Weltkarte bei jedem Neustart frisch generiert wird. Anders gesagt: Was lungert Ihr Landratten eigentlich immer noch hier herum, statt an Bord Euren Dienst zu verrichten?! (md)

CHRISTOPH KOLUMBUS

(SOFTWARE 2000)

KOLONISTEN-SIMULATION

80%

„NEUE WELT“



GRAFIK	83%
ANIMATION	71%
MUSIK	69%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	83%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 109,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Nur neueste Programme
- Ausgesuchte Qualität
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer



Anwenderprogramme Szenen-Demos

Jede Disk nur 5,50 DM

Die besten Programme aus dem Low-Cost-Bereich, die Qualität der Programme ist vielfach sogar besser als bei Originalsoftware zum Preise von 50-200 DM!

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis immer dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Spiele, Spaß und Erlebnisse

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
- 002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
- 003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Logos und Hintergründe entwirft.
- 004 Sprite Maker Kreieren Sie kinderleicht Ihre Traumsprites für Ihre Spiele usw.!
- 005 AREXX Mit zahlreichen Tools, Schnittstellen, Libs und Hilfen.
- 210 Adress Master Mit Senenbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
- 211 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibe Rechnungen usw. 10,- DM
- 006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disk, Platte), ob technische Defekte vorliegen.
- 007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genau Sternkarte zu jedem Datum dar.
- 212 Comp. Lexikon Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
- 008 Cross Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER!!
- 009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen.
- 010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
- 401 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
- 213 Anfänger Kurs Was ist Schnell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
- 011 HD Toolbox 12 starke Programme organisieren und manipulieren jede Festplatte.
- 214 Dos Acces Kopiert Files, zeigt Bilder, spielt Musik, verwaltet alle Shell-Befehle... 10,- DM
- 012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
- 013 Exotic Ripper Der High-End-Profi-Ripper für alle Soundmodule und Diskripper.
- 014 HD/Disk-Menü Eigene musik- und scrolltextuntermahte Menüs in pull-komma-nix gemacht.
- 015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
- 016 Juice Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
- 215 Lottio Pro Vollautomatische Zahlenermittlung und umfangreiches Lottarchiv. 10,- DM
- 216 Label Maker Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeite nach WYSIWYG!** 10,- DM
- 017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienungsfreundlich.
- 018 Disk Track Editor Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
- 019 Magic Menü Pull-down-Menügenerator für eigene Programme von der WB abrufbar.
- 020 Messenger Erzeugt Text-Boot-Intros im Bootblock. Kein Speicherverlust auf der Diskette.
- 021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- 022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
- 023 Objekt Editor Erstellt 3D-Farbbilder für IFF-Bilder, Programmierer und Demos.
- 217 Pro Tracker 2.95 **DER Musikeditor mit neuen Funktionen und jetzt für ALLE Amigas.** 10,- DM
- 218 Packer-Pack Power P., Titanic P. (Packt auch überlange Files) und T. Imploder. 10,- DM
- 305 Quadra Comp. Profi-Musiktracker kompl. Icongesteuert. Sehr einfache Bedienung. 15,- DM
- 306 Run II Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
- 219 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem Passwort. 10,- DM
- 307 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 90.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
- 024 Super Dashboard Zeigt alle Amiga-Funktionen live als laufendes Zeitdiagramm (Herzkurve) an.
- 025 Top Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
- 026 Turbo Title Zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- 220 Data Master Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- 221 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
- 308 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträgern. 3 Disks 15,- DM
- 027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. Plus 3 Gratisdemos!!!
- 028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen.
- 222 Demo-Coil 1 5 Top Demos wie Terminal Fuckup von Sany oder D. v. Alcatraz! 10,- DM
- 223 Demo-Coil 2 6 Demos von den berühmtesten Gruppen wie Animators, Scoopex! 10,- DM
- 224 Demo-Coil 3 Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
- 029 Exodus Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
- 030 Flower Power Anarchy entführt in eine Futurestadt aus Vektorgrafik und vielen Effekten.
- 031 Fr. Revange Menschen werden mit Motorsägen zerstört usw.! Ab 18!
- 225 Freedom Eines der besten Megademos mit tündenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
- 032 Irak Demo Saddam Hussein gegen USA im lustigen Panzertrickfilm.
- 226 Lemmings Horror Lemmings werden auf der Bühne blutig zerhackt. Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
- 033 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafik.
- 402 Odyssey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
- 227 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Raumschiff Entreprise und weiteren Animationen. 10,- DM
- 034 Protracker Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
- 309 Sizzro Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min. 15,- DM
- 035 Song Book Brisante Musiken mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze!
- 403 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Anim... 4 Disks 20,- DM
- 036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...
- 037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
- 038 Trickfilme 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder.
- 039 Virtual Dr. II Dieses Traumdemo werden Sie so schnell nicht vergessen. WAHNSINN!

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
- 051 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemmings werden gradenlos abgeballert.
- 200 Lemm.Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
- 052 Operation Lemm. Blutiges Baller-Kriegs-Spiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene!
- 053 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender Grafik.
- 300 Brettspiele II Gammori, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
- 054 Mensch ärgere... ...Dich nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
- 055 Scräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
- 056 5 mal 5 Originalspiel der Sati-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik.
- 201 Super Schach Mit Spitzengrafik und sehr Spielstark. Braucht 4 MB Ram und Kick 2.0! 10,-
- 057 Calippo Fresser Das bekannte Langnese-Game mit eiskalten Action/Geschick-Spielen.
- 058 Punic Case Abenteuer-Spiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und... und...
- 059 Snack Zone Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der Bl-Fl-Produktion.
- 060 Karamalz Cup Elshockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.
- 061 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
- 062 Elefanten Originalspiel herausgegeben vom WWF: Grafik-Dschungel-Abenteuer.
- 063 Aztec Challenge Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
- 064 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
- 065 Blocks Denkspiel: Ordnen und schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
- 066 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Fallüren und div. Extrafunktionen.
- 067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht und Krieg.
- 202 Cracken kostet... Grafikabenteuer für Pseudo-Cracker. 2 Disks 10,- DM
- 068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umweltspiels vom Bundesumweltministerium.
- 203 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pilen. 10,- DM
- 069 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
- 070 Exxon Kniffliges Denkspiel mit verschiebbaren Symbolsteinen.
- 071 Ach Ja Tolles Wörterraten und für jung und alt. Super deutsches Menüdesign.
- 072 Megaball II Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
- 073 Paratroid II Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.
- 074 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n/Run-Game.
- 204 Riskant Original RTL-Gameshow mit über 3000 Antworten. 10,- DM
- 075 Sky Chase Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
- 076 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
- 077 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. SUPERHIT!!!
- 078 Super Pacman'92 Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
- 079 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
- 080 Super Tron Mit Hindernisblöcken, die alle verschiedene Effekte auslösen.
- 205 Tetris Pro Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
- 081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
- 082 Tonga Lustiges Jump'n/Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
- 083 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
- 084 Ultima Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
- 085 Will Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
- 086 Wonderland Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
- 301 Game-Pack 1 Nebula (Action), Cardory (Memory), 5.Kolonie (Krieg), Beatz 15,- DM
- 302 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Blutiges Kriegsspiel), Universal C. (Strategie) 15,- DM
- 303 Game-Pack 3 Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig, brutal) 15,- DM
- 400 Pomo Poker Mit Animablonen und echten Stimmen. Ab 18! 2 Disks 20,- DM (1,2 MB)
- 304 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
- 206 Total Fire Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
- 087 Jurassic Paralex Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urtiere.
- 088 All Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alt wie im Fernsehen.
- 207 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
- 089 Garfield Show Viele lustige, bunte Bilder des kleinen Helden.
- 090 Hyper Bilder 17 Profibilder mit Musik und einem tollen Menü von Kefrens.
- 091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
- 092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
- 093 Op. Täuschungen Sie werden die Verdretheit der Bilder nicht verstehen können.
- 208 Pomo Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
- 209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

- P102 Jump'n/Run-Games Mr. Munk, Boulder, Colgate Jumpel (Der Top Hit), Baldy, Amiga-Boulder Dash (C64/Amiga-Grafik+Leveleditor) und mehr... 39,-
- P016 Musik-Modul-Pack 8 Disketten randvoll mit Musikstücken im Noisetracker-Format. Von weltweiten Topmusikern aus der Demo-Szene! Traumhaft! 39,-
- P028 Druckertreiber Pack Über 100 verschiedene Druckertreiber auch exotischer Art bringen Ihren Drucker bestimmt zum Drucken. 19,-
- P029 1000 Instrumente Ca. 1112 Instrumente, Soundeffekte, Stimmen (Politiker) und Naturgeräusche in höchster Qualität für alle Musikprogramme. 39,-
- P030 Radarfallen Deutschland Das Superverzeichnis vieler deutscher Radarfallen mit genauen Standorten, Betriebszeiten und Geschwindigkeitsangaben. 19,-
- P031 Programmierer Paket Zahlreiche C-Sources und Assembler-Sources. C-Compiler, Assembler, Linker, Sector ED (Diskettenmonitor), ML-Monitore...!!! 19,-
- P035 Mathematik pur Matrix, Funktionszeichner, 3-Satz, Pro Calc (Voll wissenschaftlicher Rechner), R.O.M. (5 Mathe-Themen zur Auswahl.) 29,-
- P036 Welt-Geo-Paket Erdkunde III, Klimaerfassung, Road Route (Gibt Wegbeschreibung/Entfernung deutscher Orte), Länderraten! 19,-

Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fot QUALITÄT. Bizarre Stellungen für hart Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt diskret in neutraler Verpackung!

Super Hit

Erotik Dreams (10 Disk) Best.-Nr. P006 39,- DM
Erotik Dreams plus (15 Disk) Best.-Nr. P006 59,- DM

Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, frische Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied, Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorthema), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikunterstützung), Tennis Track II (Technomusik mit musikalischen Grafiken), Gravenhaft (Bilder von seinem Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit originaler Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierte 24h-Liefertakt.
- Alle Disketten sind selbst-startend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hypping-Copy.

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15
24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgewickelt.

Versandkosten:
Inland Vorkasse: 5,- DM
Inland Nachnahme: 8,- DM
Ausland NUR Vorkasse: 15,- DM

Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während der Arbeit im Hintergrund), Schwarzkopier (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disk), BootK, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neues, einziges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene). Dazu gibt's über 200 Seiten Informationen über alle Viren: Erkennen von Viren, arbeitweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen.

Best.-Nr. P018 29,- DM

Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört. Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIBS und Disk Salve II können Sie versprochen formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Von Szenen-Pack) Programmierer: Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga. Verarbeitet bis zu 10 Ram-Disks und (kolliert Disketten), Burntable (Kopiert-Disketten mit Kopierschutz), Directory Utility, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Indiv-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DrCopy zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Secura (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

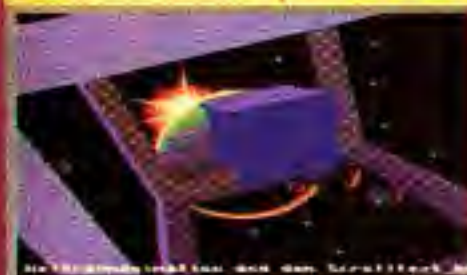
Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelles Arbeitsmittel im Büro: Star Amiga Plan (Tabelleinkaufsplan mit 20 Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Address (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgerüstete Textverarbeitung, Foto), Business Field (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw.), Terminkalender, Terminrechner und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fontcreator, Super-Wörter, IFF-Master, Deluxe Boot, Gelaterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom Red Sector Letter Writer direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell



Demo-Pack aktuell

Erleben Sie auf 10 rändvollen Disketten die besten Neuentwürfe der amigabeschäftigten Grafik/Musik-Szenen-Demos. Jedes Mitglied erhält ein neues Paket! Ständiger Musiknoten, wachsende Fontsize-Trickline durch Rufen und Zehn, unvorstellbare Grafikpakete! Erwarten Sie jeder Monat auf's Neue! Sie werden es nicht glauben können: was der Amiga wirklich in Grafik und Musik zu leisten hat.

Best.-Nr. P001 39,- DM



Szenen-Pack aktuell

Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur umfänglicher, hier auch noch andere Szenensoftware wie Diskmagazin, Musikdisk, Bildershow oder auch Szenen-Anwendungsprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

Label Pack



Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispielsweise: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeiten nach dem WYDWTYG-Prinzip, Sie sehen auf dem Bildschirm alles alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel, Saubere Entlastung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme, Entfall SUPER).

Best.-Nr. P032 19,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intro Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "Klausen" Sie sich jede Musik nach einem Reset zum dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

DTP-Bilder Pack



DPaint-Pic-Pack

DTP-Bilder-Pack 1

Über 1200 s/w-Bilder in einer Größe für alle gängigen Mail, Grafik- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, Backdraft oder Page Stream. Alle Bilder sind auch noch Themen (Tiere, Menschen, Autos, Pflanzen, Sport, Medien, Computers, Fiktionale...) sortiert.

Best.-Nr. P024 39,- DM

DTP-Bilder-Pack 2

In diesem Paket erwarten Sie weitere 1000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Ordnen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

DPaint-Pic-Pack

Auf 8 überfüllten Disketten erhalten Sie unzählige Bilder mit 18-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind nur jeden Mail-, Grafik- oder DTP-Programmen nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animations- oder Grafiken-Fantasie, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Landschaften.

Best.-Nr. P054 39,- DM

Fontpakete



Hessen-Fontpaket

Sie erhalten über 500 Zeichensätze im original Amiga-Format! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mail/Grafik/DTP-Programme.

Best.-Nr. P013 39,- DM

Color-Fontpaket

Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

Best.-Nr. P009 39,- DM

Pagestream-Fontpaket

Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream.

Best.-Nr. P010 Tob Preis 29,- DM

COOL SPOT



Pünktlich

Auf Sega- und Nintendo-Konsolen hat sich Virgins cooler Plattform-Punkt schon eine beträchtliche Fangemeinde erhüpft – jetzt soll auch die „Freundin“ seinem lässigen Charme erliegen.

Mehr noch, auf dem Anuga zeigt Cool Spot seine Kapriolen sozusagen umsonst! Na ja, zahlen müßt Ihr für das Game natürlich schon, doch bleiben Euch im Gegensatz zu den Konsolisten (aus rechtlichen Gründen) alle Werbeeinlagen wie Energie aus grünen Limoflaschen der Marke „7 Up“ erspart, hier süffelt das einstige Reklamemaskottchen seinen Lebenssaft aus unetikettierten Pullen. Kein großer Verlust...

Am launigen Gameplay hat sich indessen nichts geändert, immer noch turnt Cool Spot durch ein Jump & Run, das seinen Mangel an Innovationen durch viel Witz wettmacht: Die Gestik des Helden ist schlicht eine Schau, etwa wenn er

während einer Ruhepause den Sand von seiner Sonnenbrille putzt, Jo-Jo spielt, Saltos schlägt oder ein bißchen Wellenreiten übt. Zwischen den Pausen warten elf Plattformlevels, in denen der rundliche Retter unter Zeitdruck jeweils einen gefangenen Kollegen aus einer versteckten Zelle befreien soll. Das klappt allerdings erst, wenn er genügend rote Drops aufgeklaubt hat. Und sollte sich nach Laden... äh, Levelschluß mehr als das verlangte Pillenkontingent im Sammelsäckel finden, geht's ab in eine Bonusrunde, wo man von Luftblase zu Luftblase hechtet, um Extrapunkte und Continues zu ergattern. Zusätzliche Energiepakete und Zeitboni sind

natürlich auch außerhalb der Bonusstages zu finden, und Gegner (tausenderlei Krabben, Muscheln und Mücken) krebsen hier auch reichlich herum. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ändern sich neben dem Aufkommen der Feinde auch ihr Erscheinungsbild: die aggressiven Stechmücken bekommt man z.B. bloß in der Profi-Einstellung zu Gesicht. Wie es sich für ein Sprudel-Maskottchen gehört, hält sich Cool Spot das Geseck durch den Beschuß mit Kohlensäure vom kugelrunden Leib. Ansonsten sind Gefahren eher dünn gesät, und sollte doch mal eines der drei Leben über den Jordan wandern, findet die Wiederauferstehung bei der letzten Wegmarkierung statt.

Mag das Gameplay noch nicht übermäßig originell sein, ausgefeilt ist es allemal, dazu kommen eine Familienpackung lustiger Grafikgags (schon mal Krabse in Unterhosen gesehen?) und jede Menge kleine, aber feine Details. Zwei-Button-Pads/-Sticks werden unterstützt, die Nachladepausen fallen kaum ins Gewicht, und die Animationen sind wie gesagt eine Wucht. Einzig das manchmal etwas „eigenwillige“, dafür aber butterweiche Parallax-Scrolling der Strand-, Hafen- und Spielzeug-Szenarien könnte man bemängeln, denn auch die Musikutermalung mit ihren Calypso-, Salsa- und Heavy-Klängen paßt prima zum Geschehen, genau wie die reichlich vorhandenen Sound-FX.

Okay, die fehlenden Levelcodes sind ein echtes Manko, aber dennoch: Für flotte Bildschirmhüpfer ist Cool Spot die beste Pille gegen Frühjahrsmüdigkeit! (rl)



COOL SPOT (VIRGIN)

JUMP & FUN

81%

„COOL“



GRAFIK	80%
ANIMATION	86%
MUSIK	82%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	79%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS 79,-DM

SPICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



**Die ganz neue Ausgabe
JETZT AM KIOSK!**

Images

Es steint mal wieder in deutschen Ländern, diesmal dank Brainwave Entertainment, einer Newcomer-Truppe aus dem Stuttgarter Raum. Ob die Frischlinge wohl frischen Wind ins versteinerte Genre blasen können?

Ein paar frische Ideen bringen

von unterschiedlicher Form und Farbe verstreut, aus denen man nun unter Zeitdruck bis zu zehn Mini-Muster nachbilden soll, die auf einer Kopfleiste vorgegeben werden. Positiv stechen dabei die vielen, teils neuen Spielelemente ins Auge. So

kommt es etwa vor, daß man Perlen mit verschiedenen Grundfarben in den sogenannten Generator schmeißen muß, um ein neues, dringend benötigtes Steinchen in der jeweiligen

Mischkolorierung zu erhalten. Auch das Demo-Tutorial ist nett gemacht, genau wie die knuddelige Backgroundstory um einen Zauberer, dessen Stab abhanden kam. Wesentlich weniger nett fanden wir je-

doch das unausgewogene Gamedesign – manche der 80 Level sind locker im ersten Anlauf zu schaffen, und dann wieder möchte man im nächsten Bild schier verzweifeln! Die Sticksteuerung konnte ebenfalls nur mit drei zugekniffenen Augen bestehen (verwechselt sie doch allzu häufig Drehen mit Gehen), und optisch ist, von den sauberen Animationen einmal abgesehen, bloß das Notwendigste geboten.

Tja, somit können also auch der hübsche Titelsound, die drei FX oder das Paßwortsy-

stem nicht verhindern, daß Images einen recht zwiespältigen Eindruck hinterläßt. Merke: Gute Ideen allein machen noch kein gutes Spiel! (jn)



sie jedenfalls mit, wenn sie auch letztlich auf dem satissam bekannten „Sokoban“-Prinzip fußen; schieben, ziehen und die richtigen Muster bilden. Dazu wurden über den labyrinthischen Screen allerlei Gemmen



IMAGES
(BRAINWAVE ENTERTAINMENT)

STEINEREI

48%
„UNAUSGEWOGEN“

GRAFIK 19%
ANIMATION 60%
MUSIK 64%
SOUND-FX 21%
HANDHABUNG 48%
DAUERSPASS 52%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 45,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	PASSW./HIGHSC. KOMPLETT

Penthouse Hot Numbers Deluxe

Das Spielprinzip ist alt, die zu besichtigenden Damen sind jung – nach dieser Devise ist auch der neueste Aufguß der nackten Nummern gestrickt. Nur hat Magic Bytes hier noch mehr geschluppt als üblich...



Diese Schönheit bedient Normalamigas

Tatsache ist jedenfalls, daß die Luxus-Ladies am PC gleich ganz den Dienst am Kunden verweigern, während sich ihr Charme am Amiga in Grenzen hält. Und das liegt zunächst einmal natürlich am ebenso bescheidenen wie ausgelaugten Gameplay:

Ein digitalisiertes Pin-up-Girl wird von einem Feld aus 8 x 8 Steinchen völlig verdeckt – also klicken die ein bis zwei Voyeure die störenden und verschiedenwertigen Klötze weg, wobei der eine die waagerechten und der andere (im

Solo-Modus der Computer) die senkrechten Reihen bearbeitet. Eliminierte Sichtblocker zaubern je nach Farbe einen Bonus oder Malus aufs Punktekonto, wer am Ende den höheren Score hat, gewinnt und darf zur Belohnung noch zwei, drei Extra-Mädels begutachten.

Nun haben die Schätzchen zwar hochaufgelöste Reize zu bieten, doch leider hat Magic Bytes diesen Vorteil mit dem entsetzlich flimmernden Interlace-Modus erkaufte, was bei 32farbigen Normalamigas nur noch schrecklich aussieht. Die gleichzeitig erschienene 1200er-Variante kann es zwar etwas besser (vor allem bietet sie mehr Farben), dafür führt hier die Benutzung der Install-Routine ohne Umwege ins Guru-Nirwana. Da helfen also auch nette Musik, Sprachausgabe und die erträgliche Keyboardsteuerung wenig – diese Bräute sind nicht heiratsfähig! (jn)



Und hier das rasantere 1200er-Modell

PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE
(MAGIC BYTES)

KNOBEL-STRIP

21% A500
30% A1200

„PENNHOUSE“

33% GRAFIK 68%
– ANIMATION –
61% MUSIK 61%
66% SOUND-FX 66%
64% HANDHABUNG 56%
17% DAUERSPASS 28%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,- / 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / 6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTANDE KOMPLETT



Vor anderthalb Jahren brachten wir ein Preview zu „Funsoft Inc.“, seither stand das Telefon kaum noch still – alle wollten wissen, wann die simulierte Spieleschmiede denn endlich auf den Markt käme...



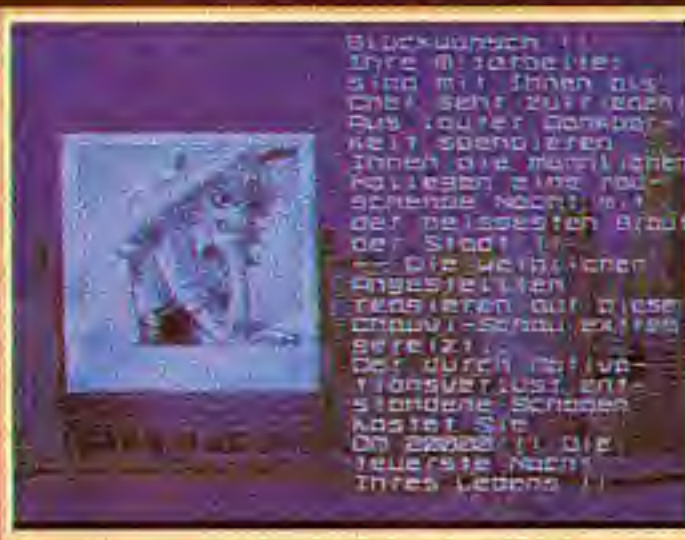
Jetzt sind wir erlöst, denn nun hat Kaiko die mittlerweile umbenannte Wirtschaftssimulation herausgebracht. Und bereits das animierte Intro macht klar, daß hier der Traum jedes un-

zufriedenen Zockers in Erfüllung geht: Bis zu vier konkurrierende Manager dürfen ihre eigenen Spiele entwickeln, testen und vermarkten. Freilich ist dafür ein gewisses Verständnis für diese sensible Branche vonnöten – aber das haben wir ja schließlich alle!

Sämtliche Aktionen werden vom Schreibtisch aus über diverse (Unter-) Menüs per Mausklick erledigt. Zunächst muß man einen fähigen Programmierer anheuern, die Kandidaten inserieren im Kleinanzeigenteil der Fachpresse. Via Bildtelefon verhandelt man dann im Multiple choice-Verfahren,



wobei auch psychologische Tricks und Abwerbungen von der Konkurrenz erlaubt sind. Ist der Richtige gefunden, wählt man eins der insgesamt



und verteilt die einzelnen Aufgabenbereiche. Ganz am Anfang geht das natürlich sehr schnell, weil sich da aus finanziellen Gründen noch ein Ein-

mann-Team um Programmierung, Grafik und Sound kümmern muß. Während die Entwicklungsabteilung noch entwickelt,

kümmert sich der Boss schon um das Packungsdesign, zehnte internationale Absatzmärkte, kann mehr Leute einstellen und dadurch auch anspruchsvollere Spiele produzieren. Die selbstgestrickten Games lassen sich leider nicht richtig ausprobieren wie ursprünglich vorgesehen, aber immerhin kann man sich ihre (animierte) Grafik betrachten. Die Erstlingswerke sehen zwar noch stark nach C64 aus, aber je mehr Berufserfah-

rung, Gehalt und Zeit die Programmierer bzw. Grafiker und Musiker bekommen, umso beeindruckender werden auch ihre Arbeitsergebnisse – zum Schluß erreichen sie praktisch „Ambermoon“-Niveau. Die übrigen Bilder sind ebenfalls ganz

schmuck geworden, und die Benutzerführung ist ein Traum, lediglich Sound hätte man ruhig noch ein bißchen mehr reinpacken können. Das Team um Christian Awizio hat also ganze Arbeit geleistet und die hochgespannten Erwartungen vorbildlich erfüllt. Gerade den Raubkopierern sollte man den Kauf (!) ans Herz legen, damit sie mal sehen, wieviel Arbeit, Zeit und Geld in so einem Game stecken... (st)

die Einschaltung von Werbeagenturen und den Versand von Vorabmustern an die Presse. Sobald die hauseigene Testabteilung ihren Segen erteilt hat, steht dem Release nichts mehr im Wege. Jetzt darf man sich erstmal bequem zurücklehnen, die Besprechungen in den Fachzeitschriften lesen und anhand einer Hitliste überprüfen, wie das neue Produkt bei den Käufern einschlägt, bevor der Nachfolger in Angriff genommen wird. Wenn der Laden gut läuft, erhält man Zugang zu weiteren der insgesamt



SOFTWARE MANAGER
(KAIKO)

WIRTSCHAFTSSIMULATION

86%
„KONKURRENZLOS“

GRAFIK	70%
ANIMATION	61%
MUSIK	61%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	90%

VARIABLE: 3STUFEN

PREIS DM 90,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	5 SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA

Kurz nach der überarbeiteten 93er Version schickt Domark nun die italienische Variante dieses Fußballmanagers von anno 92 in die Arena. Und beim dritten Aufguß ist der Geschmack halt noch fader...

Das Land der Nudeln und Ferraris durfte seine Liga und das in einigen Details abweichende Regelwerk beisteuern, ansonsten blieben jedoch alle Features der Vorgänger erhal-

ten. Dazu gehören auch die anspruchsvolle Handbuchabfrage und die zermürbende Installationsprozedur, die sich nur für Festplattenbesitzer ertragen läßt. Haben die maximal vier Manager bis dahin nicht die Geduld verloren, dürfen sie anschließend um den Meisterschaftstitel und die gängigen Pokale kämpfen.

Tatsächlich kämpft man sich aber meist durch einen unglaublichen Wust von maus-

gesteuerten Menüs, die nicht gerade besonders übersichtlich aufgebaut sind – darüber hinaus sind sie komplett englisch, wie überhaupt alles in diesem Spiel. Positiv vermerken muß man immerhin den Optionsreichtum, der zumindest den Trainern unter den Managern genügend Aktionsmöglichkeiten bietet: Unter anderem gibt es einen umfangreichen Transfermarkt, viele verschiedene Taktiken, Talentsucher, Betreuungspersonal, zahllose Statistiken und eine detaillierte Aufgabenverteilung für die einzelnen Kicker.

Doch selbst wenn die bescheidenen Hintergrundbildchen anwählbar sind und das Spieltempo gegenüber dem „Championship Manager '93“ um etwa 40 Prozent gesteigert wurde – ein altbackenes Progi mit dem äußeren Charme einer Datenbank auf dem C 64, das noch dazu auf wirtschaftliche Elemente (Stadionausbau,

Werbung etc.) weitgehend verzichtet, hat im WM-Jahr eigentlich nichts am Digi-Rasen verloren, oder? (st)



CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA (DOMARK)

FUSSBALL-MANAGER

28%

„FRUSTRIEREND“



GRAFIK	17%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	27%
DAUERSPASS	29%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTANDE: 1 NEIN

The Ultimate Software Manager

Angehende Wirtschaftskapitäne durften schon die unterschiedlichsten Digi-Firmen in den Bankrott treiben, jetzt schließt Protech Design eine immer noch verbliebene Branchenlücke. Bloß wie halt...

Nachdem Kaikos „Software Manager“ (ehemals „Funsoft Inc.“) soviel Verspätung hatte, haben sich zwischenzeitlich auch andere der Idee vom versofteten Softwarehaus angenommen: Nach Eingabe der Firmendaten klickt man sich hier vom Hauptscreen aus zu den Untermenüs vor, wo Personal eingestellt und die Büroräume mit der benötigten Hardware vollgestopft werden. Anschließend wird ein Vertrag, z.B. für ein Sportspiel, ausgehandelt, und sobald die Programmierer mit ihrem Anteil zufrieden sind, beginnt auch schon die Produktion. Damit das Werk an der Ver-

kaufsfront nicht untergeht, sollte natürlich weder an der Werbung noch an hübschen Packungsbeilagen gespart werden, und wenn man endlich aus den roten Zahlen ist, kann man sich in der Highscoreliste verewigen – die lediglich einen einzigen Eintrag umfaßt.

Schön und gut, doch dieses Game hätte trotzdem kein vernünftiger Software-Manager unter Vertrag genommen. So müssen die Untermenüs immer wieder einzeln von Diskette

nachgeladen werden, wodurch man die meiste Zeit vor einer Zwischengrafik verbringt. Die Optik geht ja noch so, aber das Begleitgedudel nervt nach wenigen Minuten. Ungefähr so lang hält auch die Motivation vor, da eine Mehr-Spieler-Option fehlt, es keine Savestände gibt und der Amiga nach jedem Bankrott neu gebootet werden muß. Und nachdem die Tage hier buchstäblich in Sekunden vergehen, passiert das etwa alle zehn Minuten...

Fazit: Dieses Machwerk würde selbst im PD-Pool gnadenlos absaufen! (st)



Wer hat das bloß gemanagt?!

THE ULTIMATIVE SOFTWARE MANAGER (PROTECH DESIGN)

WIRTSCHAFTSSIMULATION

17%

„WÜRG!“



GRAFIK	54%
ANIMATION	-
MUSIK	15%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	14%
DAUERSPASS	11%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR DEUTSCH	HIGHSCORES: 1 KOMPLETT

COMPUTER Vesalia

Industriestraße 25
46499 Hamminkeln
Autobahn A3 - Ausfahrt
Wesel / Bocholt
Fax: 02852/1802

Bestellannahme: 02852/91 40-10

Bestellannahme: 02852/91 40-11

Bestellannahme: 02852/91 40-14

Autorisiertes



Commodore

AMIGA Service-Center

TIPS DES MONATS

- AS 214: Workbench 2.05** 49,-
ARexx-, AmigaDOS-, WB-Handbücher und 4 Disketten
- AS 217: Zusätzliche Handbücher für A 1200** 49,-
Install Disk, HD-, ARexx- und AmigaDOS-Handbücher
- AMIGA 1200 20 MB Harddisk** 789,-
Archimedes A 4000 2 MB, 80 MB HD 1999,-
AMIGA 2000 559,-

AMIGA-Hardware

AMIGA CD 32-Console inkl. 2 Spiele CD	629,-
CD 32-MPEG-Modul (Video-CD's a. Anfr.)	479,-
AMIGA 1200	599,-
AMIGA 1200 inkl. Desktop Dynamite	749,-
Wordworth, Deluxe-Print IV, Print-Manager, Oscar u. Dennis	
AMIGA 1200 20 MB Harddisk*	789,-
AMIGA 1200 40 MB Harddisk*	879,-
AMIGA 1200 130 MB Harddisk*	999,-
AMIGA 1200 260 MB Harddisk*	1199,-
AMIGA 1200 345 MB Harddisk*	1299,-
Desktop Dynamite (AGA Softwarepaket)	149,-
AMIGA 2000	559,-
AMIGA 2000 2 x 3,5", 1.3 u. 2.0 ROM	699,-
AMIGA 4000-30 4 MB o. HD	1998,-
AMIGA 4000-30 4 MB 260 MB	2498,-
AMIGA 4000-40 6 MB o. HD	3798,-
AMIGA 4000-40 6 MB 260 MB	4198,-
A 1942 Monitor für A 1200 / A 4000	799,-
A 1084 S / 1085 S Monitor	389,- / 379,-
Mitsubishi EUM 1491A	1289,-
IDEK MF 5017 für A 1200 / A 4000 / Archimedes	1995,-
IDEK MF 5021 für A 1200 / A 4000 / Archimedes	3320,-

AMIGA-Speichererweiterungen

WINNER-Ram - Made in Germany

512 KB RAM-Karte Uhr/Akku A 500	49,-
512 KB WINNER-Ram Uhr/Akku, 5 J. Garantie	59,-
1 MB WINNER-RAM A 500Plus	89,-
1 MB WINNER-RAM, Uhr/ Akku A 600	99,-
1.8 MB WINNER-RAM Uhr/Akku A 500	199,-
8/2 MB WINNER-RAM-Box A 500/Plus	289,-
durchgeführter Bus, inkl. 3 Spiele: ZAP, Delta Run, Bad Vibes	
8/2 MB RAM-Karte A 2000	a. Anfr.
8/2 MB AT-Bus-Controller mit RAM-Option	299,-

AMIGA-Laufwerke

3.5" Promigos-Drive, alle Amiga's extern	109,-
durchgeführter Bus, abschaltbar, 1 Jahr Garantie	
3.5" WINNER-Drive, alle Amiga's extern	129,-
Metallgehäuse, durchgef. Bus, abschaltbar 1 Jahr Garantie	
3.5 Color-Drive, alle Amigas extern	119,-
Lieferbar in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, pink, grün	
3.5" Laufwerk A 500 / A 500 Plus-intern	99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör.	
3.5" Laufwerk A 600 / A 1200-intern	109,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör.	
3.5" TEAC-Laufwerk A 500/ A 500 Plus-intern	119,-
superleise, kompl. mit Auswurfaste und Zubehör.	
3.5" DFD- oder DF1-Laufwerk A 2000-intern	99,-
kompl. mit Einbauanleitung und Zubehör.	
3.5" HD-Laufwerke alle Amiga's-intern	248,-
3.5" HD-Laufwerk-extern	298,-

32 Bit-Turbokarte A 500 / A 600

1 MB 68020 32-Bit Turbokarte A 500	499,-
1 MB 68020 32-Bit Turbokarte A 600	349,-
1 MB o. 4 MB 68030 32-Bit-Turbok. A 600	499,- / 699,-

32 Bit-Fast-Ram und Turbo-Karte A 1200-intern

Coprocessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr
0 MB 32 Bit-Fast-Ram/Uhr bis 8 MB möglich 129,-
mit SIMM-Modulen wie beim A 4000 bestückbar
1 MB od. 4 MB 32 Bit-Fast-Ram mit Uhr 199,- / 499,-
2 MB 32 Bit-Fast Ram/Uhr bis 8 MB möglich 349,-
1 MB od. 4 MB 32 Bit-68030-Turbo-Karte 499,- / 799,-
Co-Prozess. 68882 22/33/40 MHz 99,- / 199,- / 259,-

Nützliches Zubehör

AS 214-Kit, WB 2.05 m. 4 Disk, dtsh. Handbücher	49,-
AS 214-Plus-Kit zusätzl. 2.0 ROM-Umsch.-Platine	89,-
AS 216-Kit WB 2.1 mit 5 Disk, dtsh. Handbücher	84,-
AS 216-Plus-Kit zusätzl. 2.0 ROM-Umsch.-Platine	129,-
AS 217: Zusätzliche Handbücher für A 1200	49,-
3.0 Install Disk, Harddisk-, ARexx- und AmigaDOS-Handbücher	
A 600 2-fach Umschaltplatine mit 1.3 ROM	49,-
A 600 3-fach Umschaltpl. (für 3.0) mit 1.3 ROM	79,-
A 500Plus / A 2000 Umschaltplatine mit 1.3 ROM	49,-
A 500 / A 2000 Umschaltplatine mit 2.0 ROM	49,-
A 500 / A 2000 autom. Umschaltplatine	29,-
A 500-A 2000 3-fach Umschaltpl., für alle ROM's	59,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler	89,-
Bis 50 KHz, Microphonenschluß regelbar, inkl. Software.	
WINNER-Midi, durchgeführter Bus	69,-
WINNER-Amiga Maus 2 Jahre Garantie	39,-
Sunnyline-Amiga Maus, 2 Jahre Garantie	49,-
autom. Mouse-Joystick Switchbox	29,-
Sunnyline Trackball-Amiga	69,-
AMIGA Handy-Scanner	229,-
durchgeführter Druckerport, 100 - 400 DPI einstellbar	

CD-32 Software

CD-32-MPEG-Modul: für Video CD's	479,-
Alfred Chicken	56,-
Castel's 2	69,-
Deep Core	69,-
John Barnes Football	39,-
Lord of the Rings	89,-
Morph	79,-
Now that's (Call Games 1 und 2	(je 100 Spiele) je 49,-
Overkill / Lunar C	59,-
Sensible Soccer	56,-
Whales Voyage	59,-
Trolls	69,-
Prey	69,-
Dangerous Steets	69,-
Video-CD's: zahlreiche Titel	lieferbar Preise a. Anfr.
Arabian Nights	46,-
D-Generation	49,-
James Pond 2	79,-
Jurassic Park	89,-
Lotus Trilogy	79,-
Nigel Mansell	66,-
Pinball Fantasies	79,-
Sleepwalker	89,-
Zool	69,-
Utopia	75,-
Pirates Gold	79,-
Jurassic Park	89,-

Genlock, Digitizer usw.

Video Grabber und Splitter mit Software	195,-
Pal-Genlock	529,-
Y-C-Genlock	719,-
Sirius Genlock	1595,-
Video-Konverter	348,-

Harddisk A 500 - A 1200-intern

Harddisk-Controller für A 500-intern	149,-
20 MB 2.5" HD	189,-
66 MB 2.5" HD	399,-
120 MB 2.5" HD	589,-
250 MB 2.5" HD	859,-
2.5" HD-Kabel, Installdisk und HD-Schrauben	29,-
2.5" - 3.5" A 600/1200 HD-Kit, kompl. mit Software usw.	49,-
2.05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD	a. Anfr.
40 MB 2.5" HD	299,-
84 MB 2.5" HD	459,-
210 MB 2.5" HD	819,-
340 MB 2.5" HD	1249,-

Harddisk A 500 / A 500 Plus Harddisk A 2000

210 MB-Contr. RAM-Opt.	548,-
260 MB-Contr. RAM-Opt.	718,-
345 MB-Contr. RAM-Opt.	798,-
460 MB-Contr. RAM-Opt.	1098,-
545 MB-Contr. RAM-Opt.	1398,-
210 MB-Contr. RAM-Opt.	598,-
260 MB-Contr. RAM-Opt.	668,-
345 MB-Contr. RAM-Opt.	748,-
460 MB-Contr. RAM-Opt.	1058,-
545 MB-Contr. RAM-Opt.	1348,-

Jetzt komplett installiert mit Workbench 2.1

PCMCIA-HD A 1200-extern

20 MB 2.5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot	299,-
40 MB 2.5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot	439,-
260 MB 3.5" AT-Harddisk für PCMCIA-Slot	699,-
komplett installiert mit WB 3.0	

Archimedes-Hardware

alles deutsche Versionen

A 3010 (250 CPU) 2 MB RAM	999,-
A 4000 16 MHz 80 MB Harddisk	1999,-
A 5000 25 MHz 80 MB Harddisk	2999,-
AKF 18 Multiscan Monitor	599,-
AKF 50 Multiscan Hi-Res Monitor	799,-

CDTV-A 570 Software

Xetex-Sat (A 2-4000)	89,-
Giga PD 2.1	99,-
CDPD 1-3	je 49,-
German Edition	59,-
Pandora	29,-
Lemmings	35,-
Aminet	39,-
Cubulus Magic Carpet	29,-
17 Bit Collec. 2CD's	89,-
17 Bit Collection III	59,-
GIF's Galore	33,-
Demo Collection 1 u. 2	je 49,-
Saar / Amok	46,-
Stadt der Löwen	29,-
Shitrix / Lettrix	29,-
Imagine	69,-

Ersatzteil-Service

Kick-ROM 1,3	26,-
8362 Denise	17,-
8520	11,-
8375 (8372 1 MB)	32,-
8364 Paula	22,-
Netz. A 500	79,-
C 64 Netzteil	39,-
Tastatur A 500	86,-
Tastatur A 600	86,-
Tastatur A 1200	86,-
Kickstart-ROM's A 1200 und A 4000 (Typ angeb.) 2er Satz	je 49,-
Kick-ROM 2.04	26,-
8373 Hires Denise	29,-
Garry 5719	14,-
8372 (Hires A 2 MB)	32,-
6571 (Keyboard)	15,-
Netzteil A 2000	199,-
1541 II Netzteil	39,-
Tastatur A 2000	169,-
Tastatur A 3000	160,-
Tastatur A 4000	189,-

Ersatzteil-Mindestbestellwert 50,- DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str. 386
Tel.: 0203/495797

Nachnahme-Versand mit
Post oder UPS ab 10 DM.

Großgeräte nach Gewicht.
Ausland: Vorkasse

Bestellannahme Salzwedel

Tel. 0 39 01 / 2 41 30
KEIN VERKAUF

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

7 Jahre VESALIA * WINNER-Produkte = Made in Germany * 7 Jahre WINNER

Die verlagseigenen Schlittenhunde liegen mit einem Hitzekollaps in der Tierklinik, und die Skifahrer kaufen sich ein Surfbrett – nein, der Winter ist auch nicht mehr das, was er mal war. Ganz im Gegensatz zu unserem Up & Down...

...das auch im verhaltensgestörten (weil viel zu sonnigen) Wonnemonat Februar wieder zuverlässig aktuelle Analysen und präzise Informationen zur Lage am Spielmarkt liefert: Wie von gewöhnlich gut unterbelichteten Greisen verlautet, gelang es dem Newcomer „Anstoß“ auf Anhieb, sowohl in den Top Twenty wie auch in den Verkaufscharts zu den begehrten Spitzenplätzen vorzustoßen. Auch der Nachfolger des Klassikers „Elite“ konnte sich respektabel platzieren. Wir unterbrechen für eine kurze Werbeschaltung: Für die einen ist es Amiga Joker – für die anderen das tollste Magazin der Welt... Weitere Nachrichten. Wie kürzlich bekannt wurde, hat der Grasbrüner Joker Verlag diesen Monat eine Spezial-

Liste von grafisch besonders gut gelungenen Computerspielen zusammengestellt. Zur Feier des Ereignisses gibt zudem die Inhaberfamilie (Herr und Frau Labiner) öffentlich ihre derzeit beliebtesten Amigagames preis, was von Insidern als kleine Sensation gewertet wird. Überschattet wurden die Feierlichkeiten von einer Klage seitens der Lobby zur Integration von Mischlingshunden, die monierte, daß dem Familienhund Daisy kein Mitspracherecht eingeräumt wurde. Zeit für die Werbung: Alle Hefte nur halb gelöst, was habe ich bloß falsch gemacht? Tja, du hättest mal lieber den Amiga Joker kaufen sollen... Im Fall der Klage des Verlagshundes Daisy gegen seine Verlegerfamilie wurde der Be-

klage dazu verurteilt, drei besondere Schmankerl unter seinen Lesern zu verlosen, nämlich:

1 x Ashes
1 x Sleepwalker für A1200
1 x Second Samurai

Voraussetzung sei jedoch, so führte Herr Labiner aus, daß die Leser seines Magazins eine Postkarte an den Verlag richten, auf der ihre derzeitigen Spiele-Hits vermerkt seien. Auch an einer korrekten Frankierung sowie einem leserlichen Absender führe kein Weg vorbei, ganz zu schweigen von einer fehlerfreien Adressierung. Unter allen Einsendungen, so konnte der erfolgreiche Jungunternehmer glaubhaft versichern, würden dann von einer Kekspernenkommis-

sion die glücklichen Gewinner ermittelt. Es sei sogar möglich, fügte ein Pressesprecher hinzu, für den Fall der Fälle seinen Wunschgewinn mit auf das Kärtchen zu schreiben. Damit zur Werbung: Liest du immer Amiga Joker? Nein, nicht immer. Aber immer öfter! Die Nachrichtenredaktion wünscht allen Teilnehmern dieses außergewöhnlichen Preisausschreibens nun viel Glück und informiert nachfolgend über die neuesten Statistiken im einzelnen. Gute Nacht.

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE AKTUELLEN GRAFIKWUNDER



1.	ANSTOSS (A1200)	92%
2.	OSCAR (A1200)	90%
3.	ANSTOSS	90%
4.	TURRICAN III	87%
5.	CHUCK ROCK 2	87%
6.	ZOOL (A1200)	87%
7.	STREETFIGHTER 2	86%
8.	BODY BLOWS GALACTIC (A1200)	85%
9.	1869 (A1200)	85%
10.	ZOOL 2	84%

DIE GROSSEN 10



1.(1)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	38
2.(2)	INDIANA JONES IV	38
3.(3)	MONKEY ISLAND II	23
4.(5)	EISHOCKEY MANAGER	18
5.(4)	WING COMMANDER	16
6.(7)	LOTUS III	4
7.(6)	MONKEY ISLAND	3
8.(9)	GOAL!	3
9.(-)	ANSTOSS	3
10.(-)	CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES



1.	(1) WING COMMANDER
2.	(2) HISTORYLINE
3.	(3) LEMMINGS 2
4.	(4) INDIANA JONES IV
5.	(5) EISHOCKEY MANAGER
6.	(-) ANSTOSS
7.	(6) STREETFIGHTER 2
8.	(10) GOAL!
9.	(-) SYNDICATE
10.	(7) PINBALL FANTASIES

PERSONAL FAVORITES

Magic Gitti

1. SIMON THE SORCERER
2. LEMMINGS 2
3. DUNE 2
4. BURNTIME
5. AMBERMOON



Big Boss Mike

1. ELITE II
2. LEMMINGS
3. LEGEND OF KYRANDIA
4. INDIANA JONES IV
5. DUNE



TOP TWENTY



1. (4) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. (5) EISHOCKEY MANAGER
3. (-) ANSTOSS
4. (1) INDIANA JONES IV
5. (2) WING COMMANDER
6. (9) SENSIBLE SOCCER
7. (11) LEMMINGS 2
8. (3) GOAL!
9. (-) ELITE II
10. (6) CIVILIZATION
11. (8) SYNDICATE
12. (12) PINBALL FANTASIES
13. (14) HISTORYLINE
14. (15) BURNTIME
15. (17) FLASHBACK
16. (10) MAD TV
17. (-) SOCCER KID
18. (18) GUNSHIP 2000
19. (7) MONKEY ISLAND II
20. (13) DUNE 2

TOP SELLER



1. (-) ANSTOSS
2. (-) AMBERMOON
3. (1) ELITE II
4. (2) WING COMMANDER
5. (-) F-117A NIGHTHAWK
6. (-) ALIEN BREED 2
7. (-) MICRO MACHINES
8. (-) LORDS OF POWER
9. (-) ANSTOSS (A1200)
10. (4) ALIEN 3
11. (-) THE MANAGER
12. (-) BODY BLOWS GALACTIC
13. (3) BURNTIME
14. (-) PINBALL DREAMS/FANTASIES
15. (7) SYNDICATE
16. (9) GUNSHIP 2000
17. (-) BRUTAL SPORTS FOOTBALL
18. (-) FURY OF THE FURRIES
19. (-) MEAN ARENAS
20. (18) BUNDESLIGA MANAGER PROF.



London, Washington, Grasbrunn – kein Schauplatz ist unserem Szenemaulwurf zu exotisch, wenn es darum geht, Euch mit interessanten News aus dem internationalen Untergrund zu versorgen: Dr. Freak, bitte melden!

Die englische Federation Against Software Theft (FAST) ist das, was es hierzulande gar nicht gibt, wenn man den berühmt-berüchtigten Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth ausnahmsweise mal außer Betracht läßt: ein privater Jagdverband gegen Softwarepiraterie. Er feiert heuer sogar schon sein zehnjähriges Jubiläum, da im gelobten Land der Zocker viele Entwicklungen bereits wesentlich früher eingesetzt haben als bei uns. Allerdings ist manches auch wieder vergleichbar; beispielsweise der Umstand, daß sich der Staat im allgemeinen und die Polizei im speziellen dieser Aufgabe kaum gewachsen fühlen und sie daher weitgehend der privaten Initiative überlassen.

Das große britische Spielmagazin *Amiga Format* führte quasi das Geburtstagsinterview mit John Loader – der Mann heißt wirklich so und ist der Ermittlungschef von FAST. Darin zählt er natürlich erst mal wieder die altbekannten Argumente gegen die Szene auf, einige seiner Statements sind es jedoch durchaus wert, deutlich herausgestellt zu werden. So gibt er etwa offen zu, daß seiner Erfahrung nach manche Softwarehäuser und Programmierer selbst die Raubkopierer mit Nachschub versorgen, obwohl sie sonst gerne als die großen Unschuldslämmer auftreten. Auch die von der Gegenseite ständig wiederholte Behauptung, daß die hohen Softwarepreise und das Crackerunwesen untrennbar zusammenhängen, erscheint in einem ganz anderen Licht, wenn man sie mit Johns Feststellung konfrontiert, daß billige Budgettitel genauso kopiert werden wie normale Vollpreissoft. Relativ beunruhigend sind schließlich seine Beobachtungen,

was die Vertriebswege der Cracks angeht: Zumindest in Großbritannien scheinen sie immer mehr auch in die Hände von Leuten überzugehen, die weder mit Computern noch mit Spielen was am Hut haben, sondern einfach bloß Kohle machen wollen. An sich wäre das ja ein nachvollziehbares Motiv, nur führt so was halt oft und gerne dazu, daß plötzlich mafiamäßig organisierte „Interessengruppen“ auftauchen, die hier ein lukratives neues Betätigungsfeld entdecken.

Gleichzeitig befragten unsere englischen Kollegen auch eine Reihe prominenter Programmierer zu diesem Thema, wobei deren Antwort ziemlich einheitlich ausfiel, egal, ob der Gesprächspartner Dino Dini, Andrew Braybrook oder Peter Molyneux hieß: Die Raubkopierer haben dem Amiga praktisch schon fast den Todesstoß versetzt – wenn sich die Situation nicht binnen Kürze dramatisch ändert, werden wir unsere Spiele zukünftig erst für Computer bzw. Konsolen entwickeln, die mit diesem Problem nicht so sehr zu kämpfen haben. Wie die Faust aufs Auge paßt dazu die Erfolgsmeldung der FAST, daß man gerade einen jungen Mann erwischt habe, in dessen Besitz sich insgesamt 1.200 gecrackte Konsolenmodule befanden. Zudem ist es ein offenes Geheimnis, daß der PC unsere „Freundin“ längst als Raubkopierercomputer Nummer eins abgelöst hat. Ganz allein an den aktuellen Vorlieben der Szene kann es also doch nicht liegen, wenn die Hersteller neuerdings ihre Vorliebe für Silberscheiben aller Art entdecken...

Während die Piratenjäger in London Geburtstag feiern, sind einige US-Se-

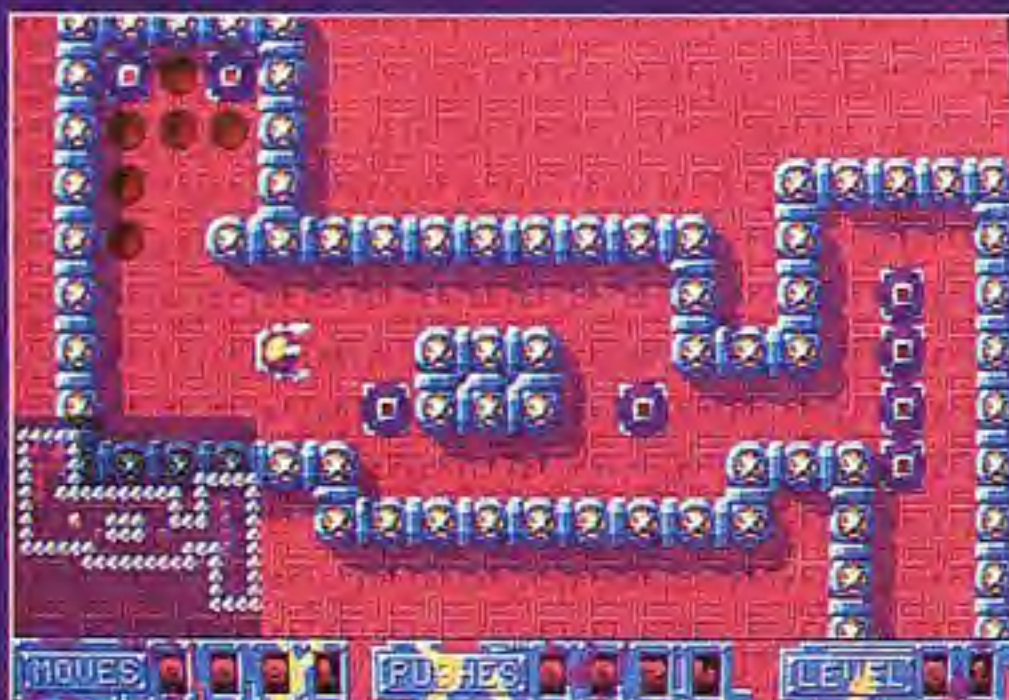
natoren auf die Idee gekommen, für Videogames ähnliche Altersfreigaben einzuführen, wie es bei Filmen längst gang und gäbe ist. Ist doch wunderbar, dann kommen auch die amerikanischen Kids endlich in den Genuß von unfreiwilligem Humor der Marke BPS, kann ich da nur sagen. Dem gegenüber werden in der deutschen Presselandschaft die wirklich wichtigen und brandaktuellen Themen diskutiert. So hat das bekannte Münchner Nachrichtenmagazin *Focus* gerade eben entdeckt, daß der Schutz von Computerprogrammen durch Paßwörter etc. keineswegs unüberwindbar ist. Ei, wer hätte das gedacht? Tja, die Herrschaften hätten eben den zehnten Kongreß des Chaos Computer Clubs in Hamburg besuchen sollen. Bei diesem Treffen konnte man nicht nur wieder mal mit Herrn von Gravenreuth plaudern, der seine Aufkleber („Don't spread illegal copies. Gravenreuth is watching you!!“) unters Hackervolk brachte, auch leibhaftige Professoren hielten dort Vorträge über wirksame Verschlüsselungstechniken, die selbst Geheimdienste nicht überumpeln können.

Na, sobald der endgültig sichere Kopierschutz dann ebenfalls geknackt wurde, werdet Ihr es jedenfalls sofort erfahren – das verspricht hoch und heilig Euer

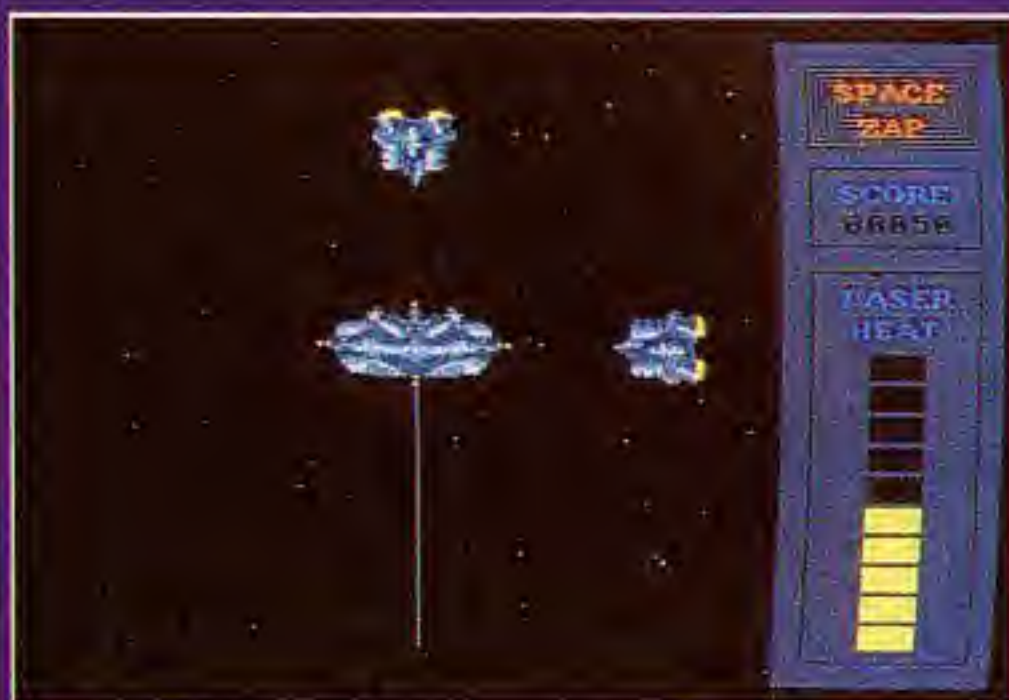
DR. FREAK



Die Plattform-Fabrik: Mad Factory



Die große Schiebung mit den kleinen Kästen: Mov'Em



Der Knall im All: Space Zap

Gerade in der Gegend nördlich des „Weißwurstäquators“ feiert man derzeit ja besonders ausgelassen Karneval – die PD-Box feiert mit, und zwar in Form eines verspielten Rundgangs durch die aktuellen Ausgaben der Nordlicht-Serie.

Doch halt, zunächst wollen wir eine etwas ältere Scheibe aus der nordischen Reihe begutachten, schließlich zählt das auf der Spiele 7-8 befindliche **Mad Factory** ganz klar zu den Prachtperlen unter den PD-Plattformern! Im Stil des Jump & Run-Urahnens „Manic Miner“ hüpfte man hier durch kunterbunte Fabrik-Landschaften, wobei sich fieses Werkzeug, hinterhältiges Küchengerät und andere Gemeinheiten in den Weg stellen. Wenig Neues also beim Spielprinzip, ein eindeutiges Highlight ist aber der eingebaute Playfield-Editor, mit dessen Hilfe quasi unbegrenzt viele Spielfelder kreiert und abgespeichert werden können. Dazu gibt's massig Sound und eine brauchbare Steuerung, warum also nicht mal auf einen Sprung reinhüpfen?

Jetzt aber zu den versprochenen Neuheiten, wobei wir uns als erstes der **Spiele 14-3** widmen wollen. Widmen ist in diesem Fall gleichbedeutend mit Knobeln, denn bei **Mov'Em** soll ein kleiner Robbi ein Lagerhaus entrümpeln und dazu Kästen auf die ihnen vorbestimmten Plätze schieben. Das ist deshalb schwierig, weil die Wege eng sind und sich „Fehlschübe“ nur sehr begrenzt wiedergutmachen lassen. Anders gesagt: Hier geht's ganz ähnlich zu wie bei dem allseits bekannten Puzzle-Klassiker „Sokoban“. Allerdings übertrumpft der Sohn den Vater, wenn es um die

Präsentation geht, denn das farbenprächtige Spielfeld scrollt butterweich in alle Himmelsrichtungen, wobei ein Scanner dafür sorgt, daß man die Übersicht im teils mehrere Bildschirme großen Areal nicht verliert. Und an flotter Begleitmusik fehlt's ebenso wenig wie an hilfreichen Levelcodes; Amiga-Spediteure sind bei diesen Kästen also gut aufgehoben.

Wer seine Gehirnwindungen lieber bei einer zünftigen Weltraumballerei entspannt, der richte seinen Laserblick auf die **Spiele 14-5**, wo mit **Space Zap** eine Spielidee aus den Arcadehallen der frühen 80er Jahre wartet: In der Bildschirmmitte befindet sich eine Raumstation, die der Spieler nun gegen von links und rechts, oben und unten angreifende Aliens verteidigen soll, wozu sich ein Laser in jede Himmelsrichtung abfeuern läßt. Zunächst stellt diese Aufgabe zwar keine große Herausforderung dar, doch wenn irgendwann drei Gegner gleichzeitig anstürmen und sich die Temperatur der Wumme ihrer kritischen Grenze (und damit dem Ausfall) nähert, kommt doch so etwas wie gepflegte Hektik auf. Freilich wirkt das Game sowohl akustisch als auch optisch reichlich selbstgestrickt, doch hat das für ambitionierte AMOS-Programmierer auch seine Vorteile – sie dürfen sich nämlich über den mitgelieferten Quelltext freuen, anhand

dessen das Progi problemlos ausgebaut werden kann.

Okay, die Action war keine Offenbarung, also zurück zur Knebelerei. Und da finden wir auf der **Spiele 14-8** einen recht launigen Gehirntrainer namens **Bridge Ball**. Der Name ist dabei Programm, denn einem selbständig vor sich hin kullernden Ball müssen Brücken gebaut werden. Die Brücken sind in der Praxis allerdings oft Rohre, kurzum, es handelt sich hier um eine Variation des bekannten „Pipeline“-Themas, bloß mit einer Kugel anstatt Wasser bzw. Öl. Per Maus werden also möglichst flott Leitungen, Rohrwinkel, Bretter und ähnlich „tragende“ Tools am Screen platziert, damit die Kugel rollen kann – da sich jedes Teil nur begrenzt oft bewegen läßt und später auch festinstallierte Hindernisse (Berge etc.) im Weg stehen, ist für Herausforderungen der kleinen grauen Zellen gesorgt. Die magere Optik und den quasi nicht vorhandenen Sound muß man halt in Kauf nehmen.

Eine Nummer weiter, auf der **Spiele 14-9**, begegnet man einer Umsetzung des Würfelspiels „Kniffel“; mancherorts auch als „Würfelpoker“ bekannt. Das Original hat wohl jeder schon mal gezockt, die (am Computer unverändert übernommenen) Regeln sollten somit bekannt sein: Die Würfel rollen per Zufallsgenerator, und aus den erzielten Augen muß jeder der bis zu vier Spieler für sich möglichst wertvolle Kombinationen wie Dreier- oder Viererpass, kleine und große Straßen oder gar den Kniffel zusammenstellen. Das Ergebnis trägt man dann strategisch geschickt auf dem Spielplan ein; gewonnen hat, wer am Schluß die meisten Punkte vorweisen kann. Beachtenswert ist neben der gelunge-

nen Präsentation vor allem die Vielfalt an Optionen – der Name **Super Kniffel** ist also kein reiner Werbegag der Programmierer. Und schon deshalb gebietet es die Fairneß, den Jungs die geringe Sharewaregebühr nicht zu unterschlagen.

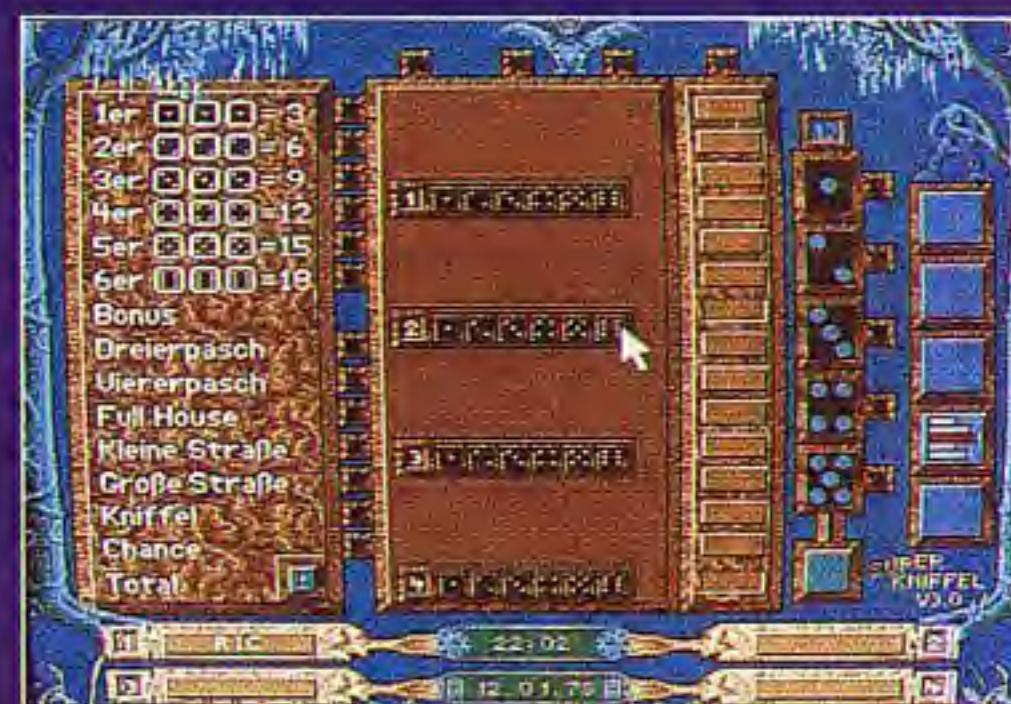
Wir kommen zum Finale unseres heutigen PD-Rundgangs und damit auch zu seinem Höhepunkt: Auf der **Spiele 14-10** findet man den **Super Spielepool** und damit gleich vier ausgewachsene Brettspiel-Umsetzungen für den Amiga! Eine genaue Regelerklärung zu jedem einzelnen Game können wir Euch und uns ersparen, denn Namen wie „Mensch ärgere Dich nicht“, „Memory“, „Solitaire“ und „Backgammon“ sprechen ohnehin für sich. Jeder dieser Wohnzimmer-Klassiker wurde originalgetreu und auf nahezu professionellem Niveau konvertiert, was für die feine Präsentation ebenso gilt wie für die auf Anhieb locker von der Hand gehende Maussteuerung. Auch hier dürfen teilweise bis zu vier Zocker mitmachen, auch hier wird eine kleine Sharewaregebühr fällig – und gerade hier ist die Scheibe doppelt und dreifach ihr Geld wert!

Weil wir gerade vom Wert reden: Beim Versender sind für die vorgestellten Disketten jeweils drei Marker zuzüglich einmaliger Portokosten in Höhe von vier Mark zu berappen. Sie kommen allesamt mit sämtlichen Amiga-Modellen zurecht, einzig **Bridge Ball** bestand auf einer jüngeren „Freundin“ wie dem A600. So, fehlt noch was? Richtig, die Bezugsadresse:

Gaby & Udo Drücke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931 / 167222



Durch diese Röhre muß er rollen: Bridge Ball



Die Würfel sind gefallen: Super Kniffel



Die Brettspiel-Compilation: Super Spielepool



uhmeshalle

Up & Down

Der Frühling ist zwar noch nicht bei uns eingekehrt, dafür aber der Postbote mit Euren Hitlisten. Jetzt liegt es an uns, uns zu revanchieren: Mit je einem Scorpion Junior-Joystick meistern jedes Game

Philipp Rütgen, Köln

Marc Krinke, Ulm

Erik Krümer, Saarbrücken

Den Turrican-Sound auf CD genießen

Jens Prause, Wolfsburg

Andreas Spieß, Rotenburg

Andreas Deublein, Staufenberg

Seitenhiebe

Da hatten wir Euch verdorbene, widerliche und bluttriefende Games als Strafe angedroht, und Ihr habt dennoch geschrieben! Nun, Ihr habt's nicht anders gewollt – mit je einem gar schrecklichen Spiel werden sich quälen

Christian Reußwig, Frankenthal

Oliver Schruoff, Voerde

Martin Dreisbach, Hilchenbach

Kicker Cup

Bis hierher schon gelesen und noch immer nicht unter den Gewinnern? Na, da hilft nur noch weiterlesen! Die Melodien der Turrican-Soundtrack-CD winden sich in die Lauscher von

Ralf Fuchs, Konstanz

Michael Flebbe, Guderhandviertel

Frank Säuberlich, Seeheim

Ein fiesches Joker-Shirt haben sich bestimmt schon immer gewünscht

Andy Menz, Steinbach-Hallenberg

Markus Wolbrink, Gronau

Thomas Braun, Kreuzau

Und der Joker-Sammelordner hat noch gefehlt in den vier Wänden von

Timo Steiner, Angelburg

Andreas Klawikowski, Duisburg

Romy Zeidler, Schwerin

Spiel des Jahres

Das Spiel des Jahres steht fest, und sage und schreibe 50 Gewinner von je einem super Game werden jetzt gleich in ein lautstarkes Freudenheul ausbrechen. Fangen wir an:

Gerrit Chilla, Duisburg

Guido a. d. Wiese, Essen

Benjamin Fricke, Hankensbüttel

Volker Brinkschulte, Arnsberg

Sven Wunsch, Berlin

Rainer Wettengel, Heimsheim

Alexander Sterff, Weilheim

Thorsten Siebert, Pforzheim

Manuel Rocco, Hückeswagen

Burkhard Manneck, Friedland

Matthias Wörner, Stuttgart

Benjamin Buhle, Fuldatal

Mark Hungerland, Gelsenkirchen

Frank Riedel, Braunschweig

Stefan Hähnel, Gummersbach

J. Matthias Meier, Stuttgart

Michael Wagner, Wien

Udo Böhm-Dores, Rottenburg

Andreas Stenzel, Berlin

Dominik Bankl, Würzburg

Thomas Franke, Radebeul

Dirk Becker, Bad Liebenwerda

Henrik Schollmeier, Löhbenau

Markus Albanese, Lorsch

Helmut Kreilach, Mühlacker

Tim Tendler, Eitorf

Stephan Dittich, Bad Iburg

Volker Friedrich, Köln

Torsten Undorf, Nideggen-Schmidt

Sven Schumann, Berlin

Daniel Heiluck, Radebeul

Michael Jach, Werne

Dennis Trace, Mehlingen

Heiko Lontke, Ludwigshurg

Marcus Berger, Wolkenstein

Mario Hübner, Berlin

Marcus Gruber, Mannheim

Ahmet Göl, Hamm

Eric Haase, Bautzen

Georg Marlog, Berg, Gladbach

Christian Englmeier, Hunderdorf

Serkan Satir, München

Stefan Lang, Frankfurt

Klaus Näther, Münster

Patrik Lienert, Rosbach

Stefan Redel, Laatzen

Klaus-Dieter Peil, Oberhausen

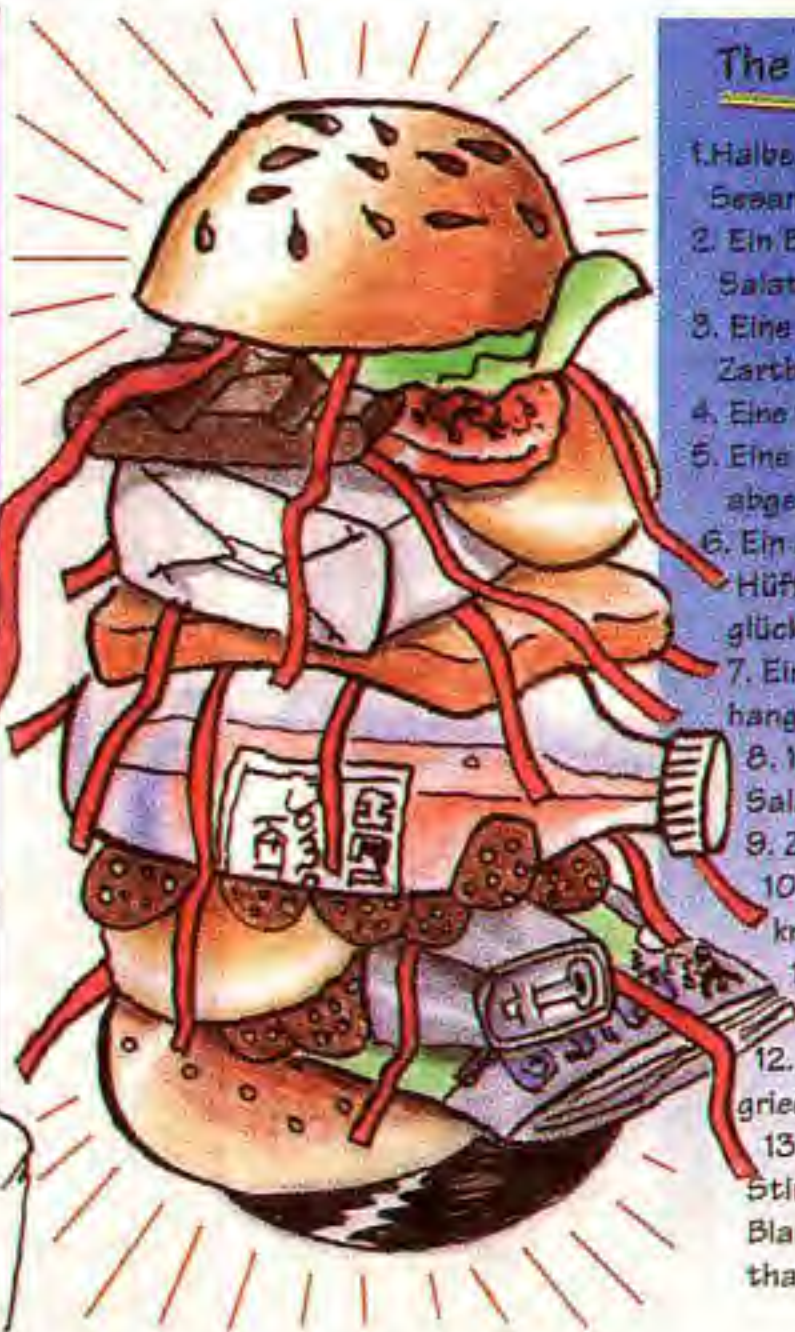
Herwig Seitz, Pottenstein

Michael Dürsden, Garbsen

Cengiz Koc, Hanau

Damit hätten wir's für heute, Allen Gewinnern flöten wir ein zuckersüßes Tschingbummtrara zu – bis zum nächsten Mal!

*Le maître de la
kuisine de la
kantine de la
"Joker", bourgeois,
would like to
présenter*



The Carnivalburger

1. Halbe, gut abgehangene
Sesamsemmel (oberer Deckel)
2. Ein Blatt frischen, knackigen
Salates
3. Eine gut abgehangene Tafel
Zartbittere Schokolade
4. Eine Scheibe gesunder Tomaten
5. Eine Packung gut
abgehangenes Vollkornmehl
6. Ein gut abgehangenes
Hüftsteak von einem ehemals
glücklichen Rind (700 gr)
7. Eine Flasche gut abge-
hangenes Tomatenketchup
8. 100 gr frische, knackige
Salami
9. Zwei Krapfen/Berliner
10. Eine Dose frisches,
knackiges Corned Beef
11. Ein Amiga Joker-Heft
(Jahrgang 89 oder 90)
12. Ein gut abgehangenes,
griechisches Fladenbrot
13. Eine LP mit langweiliger
Stimmungsmusik (Roberto
Blanco, Die Zillertaler, Take
that!)

Das Amiga-Spiel des Jahres 1993

Die Würfel sind gefallen, Ihr habt gewählt: 9712 Leser haben das Amiga-Game des Jahres 93 und die Spitzenreiter in allen Genres gekürt! Schreiten wir zur Medaillenvergabe...

Das Spiel des Jahres



INDIANA JONES IV



ANSTOSS



AMBERMOON

DAS ADVENTURE DES JAHRES

- ☐ INDIANA JONES IV
- ☐ LEGEND OF KYRANDIA
- ☐ DARK SEED



DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES

- ☐ AMBERMOON
- ☐ WHALE'S VOYAGE
- ☐ ISHAR 2



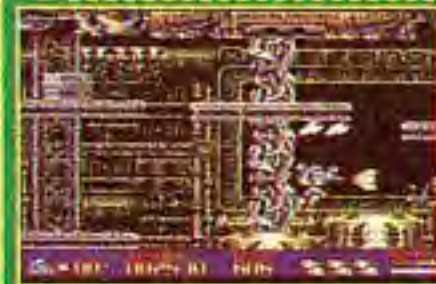
DIE SIMULATION DES JAHRES

- ☐ WING COMMANDER
- ☐ GUNSHIP 2000
- ☐ DOGFIGHT



DAS ACTIONSPIEL DES JAHRES

- ☐ TURRICAN III
- ☐ DESERT STRIKE
- ☐ LIONHEART



DAS GESCHICKLICHKEITSSPIEL DES JAHRES

- ☐ LOST VIKINGS
- ☐ SOCCER KID
- ☐ YO! JOE!



DAS SPORTSPIEL DES JAHRES

- ☐ ANSTOSS
- ☐ EISHOCKEY MANAGER
- ☐ GOAL!



DAS STRATEGICAL DES JAHRES

- ☐ SYNDICATE
- ☐ BURNTIME
- ☐ DUNE 2



DER GENREMIX DES JAHRES

- ☐ FLASHBACK
- ☐ CHAOS ENGINE
- ☐ LEMMINGS 2



DER Leser-Sonderpreis DES JAHRES

- ☐ MICRO MACHINES
- ☐ SUPERFROG
- ☐ BODY BLOWS UPDATE

DEMO Galerie

Immer mehr Demologen folgen dem Trend der Zeit und präsentieren der staunenden Öffentlichkeit reine 1200er-Werke. Das können wir natürlich auch: Vorhang auf für unsere AGA-Galerie!

ORIGIN

Die höflichen Jungs von Complex lassen artig einer hübschen Space-Lady den Vortritt, ehe sie den Gruppennamen und den (nicht ganz unbekannten) Titel ihres Werks verraten. Dann reist man in hart hintereinander geschnittenen Filmsequenzen zu einem fernen Planeten, wo ein Walker erst ein bißchen durch die geometrische 3D-Landschaft latscht, ehe er in einem Tunnel entschwindet. Danach erscheinen ein sich drehender und ein mit Texturen belegter Würfel, denen wiederum ein großer Ball mit Blumenmädchen-Porträt folgt. Weiter geht's durch 3D-Labyrinth à la „Ambermoon“; hinter der letzten Schiebetür kniet ein metallener Schönling, der diesem Demo zu einem wahrhaft glänzenden Abschluß verhilft. Unterstützt wird die stimmige Atmosphäre von bedrohlichem Technosound, was aber sicher nicht der alleinige Grund für den Gewinn des Wettbewerbs auf der letzten „Party 3“ in Dänemark war. Ein Problem gibt's allerdings: Nach wiederholtem Betrachten will das Teil manchmal nicht mehr laufen, eine Sicherheitskopie sei daher dringend empfohlen.

ORIGIN



VIRTUAL DREAMS



FULL MOON

Nach dem beeindruckenden Eröffnungsflug durch 3D-Fraktallandschaften jagt uns die Fairlight-Crew mit einem Affenzahn in buchstäblich teuflisch texturierte 3D-Räume, bis schließlich alles im blutroten Plasmanebel versinkt. Zur Erholung kommen im Anschluß schattierte Dot-Landschaftsprofile und eine zarte Bleistiftschönheit. Doch die Dämonen geben so schnell keine Ruhe, und unversehens flutscht wieder so ein

fieser Geselle auf den vollformatigen Screen, wo er zunächst um die eigene Achse rotiert und dann wie in der Waschmaschine ordentlich durch die Mangel gedreht wird. Zum Schluß werden noch die Credits, Grüße etc. hereingezoomt. Begleitet wird der demonstrative Vollmond anfangs von feiner Sprachausgabe, hinterher dröhnt harter Techno-Sound, und am Ende löst sich alles in melodiose Schmeicheleien auf.

Smells like chanel No.5



SMELLS LIKE CHANEL NO.5

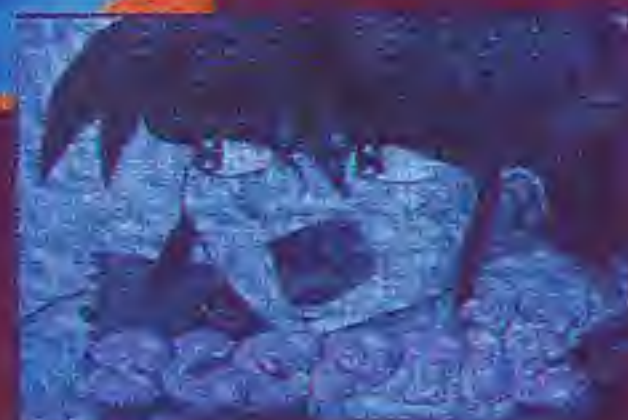
Auch die Gruppe Arise weiß, was sich gehört, und läßt in diesem gut durchgestylten Demo mit gelungenen Übergängen erst mal eine Fantasykriegerin und ihren Vogel vortreten. Gerochen haben wir trotz des parfümierten Titels freilich weder hier noch später irgend etwas, aber dafür sind uns die liebevoll gezeichneten Grafiken keineswegs entgangen, auch wenn sie immer wieder durch kurze Texteinblendungen mit witzigen Schriften unterbrochen werden. Da wäre z.B. ein

garantiert äußerst wohl-schmeckender Apfel, der mit einem starken Lupeneffekt auch vergrößert wird, oder die „Unterwasser-Grafik“ mit dem Gruppennamen. Zwischendurch schickt man den Betrachter durch einen Dot-Tunnel und konfrontiert ihn mit dahinschlängelnden Scrolltexten, die zudem perfekt mit der tollen Musik abgestimmt wurden. Die Krönung ist schließlich ein Dinokopf in Raytracing, der würdevoll über den finalen Grußbotschaften thront.

AGATHA

Das Sceptic-Team gehört zu den Vorreitern bei den AGA-Only-Demos. Ihre Tante Agatha ist somit zwar nicht mehr die Allerjüngste, aber sie knallt vor allem farblich so gut rein, daß wir sie Euch keinesfalls vorenthalten wollten. Ein großer, zerberstender Dot-Ballon bildet den Auftakt, dann schwebt der Gruppenname in lila Wolken, ihm dicht auf den Fersen folgt der Titel des De-

mos vor steinernem Hintergrund. Nachdem sich dieser in ein Meer von Dollarzeichen verwandelt hat, kommen diverse Texteingänge, ehe die volle Farborgie per Colour-Cycling abgeht. Jetzt sind nur noch ein paar gefüllte „Spline“-Flächen dran, dann scrollen auch schon die Credits supersoft durch die Gegend, und der letzte Ton des netten Mainstream-Sounds verklingt sanft im Lautsprecher.



WAS, WO, WIEVIEL?

Falls Ihr auch am eigenen 1200er erleben wollt, was Commos 32-Bit-Schleuder wirklich drauf hat, solltet Ihr jetzt unauffällig zur nebenstehenden Tabelle rüberlinsen: Hier ist wie üblich alles versammelt, was man über Bezugsadressen, Preise etc. wissen muß. War noch was? Ach ja, viel Spaß beim Ansehen! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Agatha	A1200 u. A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden
Full Moon	A1200 u. A4000	1,- DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Römerstr. 29 46395 Bocholt
Origin	A1200 u. A4000	2,- DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Römerstr. 29 46395 Bocholt
Smells like Chanel No.5	A1200 u. A4000	1,- DM + Porto+ Leerdisk 1 Disk	Malik Aziz Meischenfeld 102 52076 Aachen

Joysoft



COOL PIRATES! SPOT GOLD

CD 32
64.90 79.90

**DU KANNST NICH MAL
KAUFEN
ÜBER 1000
VERSCHIEDENE ARTIKEL
FORDERE JETZT DEN NEUEN
SUPER KATALOG AN!**

**KUCK MAL
IN JEDEN LADEN
STEHEN COMPUTER,
DIE DIR SICHER SCHNELL
DIE AUSWAHL ERLEICHTERN**

**ICH BIN DER 1.
IM VERSAND KANNST DU
DEIN PROGRAMM
VORBESTELLEN. DAMIT
HAST DU'S SCHNELLER
ALS DIE MEISTEN.**

**HILFE!?
HAST DU PROBLEME?
RUF SOFOR UNSERE
HOTLINE AN
0221 446981**

**GROSS
HANDEL
AB SOFORT
JEDE MENGE
IMPORTE AUS
USA+ENGLAND**

**VERSANDKOSTEN:
9 DM
ab einem RECHNUNGSWERT
von 200 DM:
keine Mark
EILPOST: 8 DM + 9 DM
UPS: 6 DM + 9 DM
VORKASSE (Scheck): 4 DM
AUSLAND (Postbox): 15 DM**

AMIGA 500-3000

Anstoss dt	74.90
Assassin Spec. Edition **	29.90
Aufschwung Ost dt	69.90
Battle Isle 2 dt *	69.90
Battletroops *	69.90
Bob's Bad Day **	64.90
Brutal Sport Football*	79.90
Burning Rubber **	69.90
Cannon Fodder **	59.90
Campaign 2 dt	79.90
Chr. Kolumbus dt *	89.90
Crazy Sport Football **	64.90
Cool Spot **	64.90
Cyberspace dt *	79.90
Das Schwarze Auge 2 *	89.90
Dennis **	69.90
Die Siedler dt	89.90
Elfenland **	59.90
Elms 2 dt	69.90
F1 **	64.90
Fatal Strokes *	79.90
Fury of the Furries **	54.90
Gateway *	64.90
Gnome Alone *	69.90
Goblins 3 dt	79.90
Hattrick **	79.90
Heroes Quest 2 **	54.90
K 240 **	59.90
Kingmaker dt	79.90
Legend of Kyandia 2 dt	79.90
Mad News dt	79.90
Mean Arenas **	54.90
Metallic Power **	94.90
Pent-Hot N. Deluxe **	59.90
Pizza Connection dt	84.90
Quarterpole *	79.90
Ryders Cup **	79.90
Schatz im Silbersee dt *	89.90
Second Samurai	69.90
Seek & Destroy **	44.90
Simon the Sorcerer dt	79.90
Space Crusade 2 *	69.90
St. Thomas **	79.90
Turkmen 3	54.90
Winter Olympics **	64.90
1200er	
Alfred Chicken **	54.90
Burning Rubber **	69.90
Civilisation dt	79.90
DGeneration **	39.90
Diggers **	79.90
Jurassic Park **	69.90
Pent-Hot N. Deluxe **	64.90
Ryders Cup **	79.90
Sim Life dt	94.90
Simon the Sorcerer dt	94.90
Star Trek	79.90
Syndicate dt *	79.90
Wing Commander *	69.90
Wizardry 7 *	89.90
Zool 2 **	54.90

**VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#**

**GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566**

**MATTHIASSTR. 24
50676 KÖLN
0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726**

**PEMPFELFORDER 47
40211 D'DORF
0211 364445**

**FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170**

**BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912**

**KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045**

**56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634**

**BALD AUCH IN
DEINER STADT**

**HÄNDLERANFAGEN
ERWUNSCHT**

**JETZT NEU:
CD 32
SPIELE
SOFORT NACHFRAGEN**

**JETZT NEU:
CLUEBOOKS
USA IMPORT
SOFORT NACHFRAGEN**

KINGS QUEST 6

1200
79.90

TORNADO

**
79.90

Super Preis

4D Sport Boxing **	19.90
Another World **	29.90
Aquatic Games **	39.90
Amie 2	24.90
Baby Jo **	19.90
Black Gold dt	19.90
Chart Attack **	29.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Cruise for a Corpse **	34.90
Demoniak	24.90
Deuteros dt	19.90
Dragon Wars (US)	24.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
F1 Grand Prix	49.90
Flight Simulator 2 **	39.90
Gauntlet 3 **	29.90
Great Courts 2 **	29.90
Hard Nova **	29.90
Heart of China **	39.90
Indy Jones 3 dt	39.90
Interphase	14.90
Invest dt	19.90
Kings Quest 1 **	34.90
Knight of the Slay **	39.90
Legend 2 **	39.90
Legend of Kyandia dt	49.90
Lemmings Xmas **	44.90
Megatraveller 1 dt	29.90
Microprose Golf **	29.90
Midwinter 2 **	29.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Pacific Island dt	39.90
Parasol Stars **	19.90
Populous 2 + Data **	29.90
Prince of Persia	24.90
R-Type 1	19.90

Super Preis

R-Type 2	19.90
Raving Mad **	29.90
(Rodlands, Robocod, Mega Twins)	
Reach for the Sides **	39.90
Rings of Medusa 1 **	19.90
Robocop 3 **	29.90
Robosport	29.90
Rules of Engagement	19.90
Serikon **	19.90
Silent Service 2 **	49.90
Space 1889 **	29.90
Space Quest 4 dt	39.90
Spirit of Adventure **	19.90
Starbyte Sup.Soccer dt	19.90
Starbyte Compilation (Black Gold, Winzer, Spirit of Adventure)	39.90
Starflight 2	29.90
Stellar 7	29.90
Super Hero Compil. **	29.90
(Last Ninja 2, Ind 3 Action, Strider 2, James Bond)	
Switchblade 2 **	19.90
Transarcia dt 1200er	29.90
Ultima 5	29.90
Virgin Compilation **	49.90
(Dune 1, Lure o. Temptress, Ghostbusters 2, Floor 13)	
Virtuall Worlds **	19.90
Vision dt	29.90
Waxworks dt	39.90
Wing Commander dt	39.90
Yol Jol **	39.90
Zak Mc Cracken dt	39.90
Zool 2 **	49.90

Super Preis

CD 32	
Alfred Chicken **	69.90
Amblen Night **	59.90
Castles 2	84.90
DGeneration **	64.90
Dangerous Streets **	69.90
Deep Core **	59.90
Elite 2 dt *	69.90
Humans 1 + Data **	69.90
James Pond 2 **	69.90
Jurassic Park *	69.90
Labyrinth of Time	69.90
Liberation-Captiv 2 **	69.90
Lotus Trilogie *	64.90
Mean Arenas **	59.90
Morph **	69.90
Pinball Fantasies **	69.90
Ryders Cup **	69.90
Sensible Soccer **	59.90
Trois **	64.90
Uridium 2 **	64.90
Wheals Voyage dt	64.90
Zool **	59.90

**** deutsche Anleitung
dt. komplett Deutsch
alle Angaben ohne Gewähr
Abgabe solange Vorrat reicht
T-Shirts ab 29.90
Lemmings 1
Lemmings 2
Streetfighter
JOYSOFT T-SHIRT 29.90**

CHAOS LEMMINGS ENGINE 2

39.90 49.90

BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab.....

<input type="radio"/> 100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto	
1.	<input type="radio"/> Teillieferung <input type="radio"/> Eilpost, in 24 Std. haben und genießen Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM <small>Halt für nach Folien 7 Dann auf unter der Nummer 0221-4301047-49 an</small>
2.	
3.	
4.	
5. ERSATZWÜNSCHE	
6.	
7.	
NAME	
STRASSE	
PLZ, ORT	
TELEFON	

Amiga-TV:

seaQuest

DSV

RTL

Special

Wenn RTL und der US-Medienmulti ABC die aufwendigste TV-Serie aller Zeiten produzieren, ist nur das Beste gut genug: ein Regisseur wie Stephen Spielberg, ein Star wie Roy Scheider und ein Computer wie der Amiga!

seaQuest Die Story

Mit einem Mann wie Spielberg hinter der Kamera und einem Rechner wie dem Amiga hinter den Kulissen braucht man sich nicht zu wundern, wenn der Plot ebenso gut aus einem Computergame stammen könnte: Im 21. Jahrhundert wird der Meeresboden von Kolonisten besiedelt, darunter die Besatzung des futuristischen Forschungs-U-Boots „SeaQuest DSV“. Angetrieben von Kernfusionsreaktoren und geschützt von einem Schild aus genetisch manipulierten Sauerstoffbakterien, stößt das Gefährt in bislang unerreichte Tiefen vor – und erlebt bislang unbekannte Abenteuer.

seaQuest Die Technik

Für das wissenschaftliche Unterfutter der Serie sorgten hochkarätige Experten wie der Titanic-Entdecker Dr. Robert Ballard, für die Tricktechnik sorgte ein mit speziellen Grafikkarten (sogenannten „Video-toastern“) bestückter A4000. Die Ergebnisse sind erstaunlich: Derart gigantische Spezialeffekte wie bei den Unterwasserkämpfen oder Andockszenen ließen sich bislang nur auf millionenschweren Movie-Workstations realisieren! SeaQuest liefert zwar den eindrucksvollen Beweis, was ein Amiga mit der richtigen Videosoft- und Hardware zu leisten vermag, war aber natürlich trotzdem kein ganz billiges Vergnügen – die Produktionskosten für das aufwendige TV-Spektakel beliefen sich immerhin auf anderthalb Millionen Dollar pro Folge. Daß der Aufwand nicht vergebens war, beweisen die 30 Millionen regelmäßigen Zuseher in den USA. Hierzulande war der Pilotfilm am 19. Januar zu sehen, weitere sechs Folgen werden jeweils mittwochs um 21.15 Uhr ausgestrahlt, ab Mitte Juni gibt's noch 16 neue Tiefsee-Ausflüge.

seaQuest Der Wettbewerb

Jetzt kommt der Clou: Der Werbetrailer für die zweite Sendestaffel wird von einem Zuschauer produziert! Parallel zu den ersten Folgen läuft nämlich ein von Commodore und RTL veranstalteter Wettbewerb, bei dem jeder seine am Rechner selbstgestrickten Trailer einschicken kann – der Siegerspot wird von einer unabhängigen Jury ermittelt und mit Ruhm, Ehre sowie dem fälligen Honorar prämiert! Damit selbst Besitzer leistungsschwächerer Hardware teilnehmen können, zählt bei der Auswahl nicht technische Perfektion, sondern vielmehr die kreative Idee; für den letzten Feinschliff wird dem Sieger dann Profi-Equipment zur Verfügung gestellt. Die genauen Teilnahmebedingungen können bei Commo unter der Nummer 069/66 380 erfragt werden.

seaQuest Die Bookware

Unter dem Titel „SeaQuest – Mission unter Wasser“ ist für 25,- DM das Buch zur Serie erhältlich (VGS Verlagsgesellschaft, Tel.: 0221/20 81 10); hier und heute gibt's zehn Exemplare kostenlos! Schickt uns einfach bis zum 10.02.1994 ein Kärtchen, wir lassen dann das Los entscheiden. Viel Glück! (rl)

Joker Verlag
„SeaQuest“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn





KNOW



Ahoi, Ihr Kapitäne der Bits und Bytes! Habt Ihr Probleme mit der Navigation? Findet Ihr Euch auf dem unendlich großen Meer der Computerspiele nicht mehr zurecht? Dann macht Euren Kahn fertig zum Einlaufen in den Know How-Hafen, denn hier gibt's alles, was Euer Seemanns Herz höher schlagen läßt...

HILFE!! FRAGEN?!

An alle Space Hulk-Terminatoren: Rot-Alarm! Michael Rongen steckt in einer tiefen spieletechnischen Krise: Obwohl er schon enorm viele Trainingsmissionen mit Auszeichnung absolviert hat, gelingt es ihm nicht, die dritte Mission der Death-Wing Campaign zu meistern. Wie befohlen, zerstörte er zwar die Statue, sammelte das gesuchte Objekt auf und kehrte schließlich sogar zur Landezone zurück – doch anscheinend war alles völlig umsonst, denn anstatt des erwarteten Glückwunschs zur erfolgreich beendeten Mission geschah absolut nix! Michael hat seither nichts unversucht gelassen, um seinen Auftrag doch noch zur Zufriedenheit seiner Geldgeber zu erledigen, jedoch ohne Erfolg. Obendrein läßt sich die Anzahl der dabei verbrauchten Terminatoren langsam mit dem Dezibel-Wert eines Heavy Metal-Konzerts vergleichen – mit einem Wort: Hilfe!

Eine kleine, schwangere Hobbitfrau, die sich durch die geheimnisvolle Welt von **Lord of the Rings I** quält, wünscht sich nichts sehnlicher, als ihr Kind im sicheren Bruchtal zur Welt zu bringen. Leider scheint der Weg dorthin auf einem Spinnennetz in einer Höhle nördlich von Bree ein jähes Ende gefunden zu haben. Hinter den klebrigen Fäden der Spinne zeichnen sich die Konturen eines Schrankes ab, den es wohl irgendwie zu erreichen gilt – aber wie? Hat die trachtige

Tante vielleicht irgendwo unterwegs ein wichtiges Utensil vergessen? Oder befindet sie sich etwa völlig auf dem Holzweg? Beeilt Euch mit Eurer Antwort, denn ihr Bauch wird immer runder und das Verstecken vor den bösen schwarzen Reitern immer schwieriger!

Unsere stichpunktartige Lösung zu **Jonathan** (AJ 9/93) scheint Michael Weber nicht gerade weit gebracht zu haben, denn bereits in der dritten Szene klafft, laut seinen Ausführungen, ein tiefer Krater zwischen unserer Theorie und seiner Praxis: Entgegen unseren Angaben ist es seinem Rollstuhlhelden weder möglich, Gerd zum Zigarettenholen zu schicken, noch sich mit Eva zu verblenden! Wer nun, im Gegensatz zu uns, ähnliche Probleme damit hatte, jedoch in der Zwischenzeit den richtigen Dreh gefunden hat, sollte uns umgehend Bescheid stoßen!

Bei der unglaublichen Komplexität von **Ambermoon** wundert's natürlich nicht, daß trotz unserer Lösung (AJ 1/94) noch die eine oder andere Frage offen geblieben ist. So ist z.B. Thorben Kramer der genaue Weg zum Gewölbe auf dem Kires-Mond, in dem die Nav-Steine hergestellt werden, ein absolutes Rätsel. Welcher Lyrion-Spezialist zeigt ihm, wo's langgeht?

Es würde Euch in den Selbst-

mord treiben... wenn Ihr das bitterliche Heulen und Flehen all dieser völlig verzweifelten Pechvögel hören könntet! Also preiset den Joker dafür, daß Heftseiten keine Lautsprecher haben, und beantwortet in Demut und Dankbarkeit umgehend die Fragen dieser armen, gequälten Kreaturen! Und denkt daran: Euer Schrieb muß neben unserer Adresse auch noch das Kennwort **Fragen** tragen, andernfalls landet er mit großer Wahrscheinlichkeit im Redaktions-Nirwana, und wir müssen uns doch noch mal über eine akustische Ausführung dieser Seite Gedanken machen...

Den gestrauchelten Glücksrittern unter Euch stehen wir freilich auch fürderhin unter demselben Kennwort zur Verfügung. Greift, wann immer Euch der Computerschuh drückt, zu Stift und Papier und berichtet uns von Euren Nöten. Wer des Telefonierens kundig ist, darf sich selbstmurmelnd auch persönlich an einer unserer geschulten Redaktions-Schultern ausweinen, denn schließlich haben wir ja auch noch unsere...

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00
UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/46 38 23

INHALT

Gelöst:

Simon the Sorcerer

Karten zu:

Mortal Kombat
Turrican 3

Tips und Cheats zu:

Amberstar
B-17 Flying Fortress
Birds of Prey
Body Blows Galactic
Bundesliga Manager Prof. 2.0
Cannonfodder
Deep Core
Die Siedler
Millennium 2.2
Mortal Kombat
Stardust
Turrican III
Wiz 'n' Liz
Zool 2

Freezer-Adressen zu:

Alien 3
Aufschwung Ost
Turrican III

Da soll noch mal einer behaupten, wir würden nichts gegen die momentane wirtschaftliche Rezession unternehmen! Entgegen allen Sparmaßnahmen gibt's bei uns nämlich immer noch bis zu 300 Marker aus deutschen Ländern einzusacken (je nach Aktualität und Umfang). Einzige Voraussetzung ist, daß Ihr Euer Wissen zum Thema Cheats, Tips, Lösungen, Tricks, Karten, usw. schriftlich an uns weiterreicht und wir, nach eingehender Prüfung auf Korrektheit und Originalität, das Zeug auch veröffentlichen. Wie Ihr Euren Stoff zu uns verfrachtet, ist uns dabei völlig schnurz – von Brief bis Fax ist nahezu alles erlaubt. Achtet jedoch bitte darauf, längere Texte, die Ihr hoffentlich auf Diskette bannt, im PC-ASCII-Format zu verfassen. Eure wunderschön mit dem Computer gepinselten Karten sollten uns hingegen möglichst im PCX- oder Amiga-IFF-Format vorliegen. Und da wir uns bei gleichwertigen Beiträgen den Grundsatz „Wer zuerst kommt, zockt die Moneten ab“ zu eigen gemacht haben, raten wir Euch, nicht lange zu zögern und alles, was Ihr zu bieten habt, umgehend an folgende Adresse zu schicken:

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax: (089)460 49 77

LÖSUNG

SIMON THE SORCERER

Mit etwas Magie, List und Tücke fing Dirk Hertrampf zwar keine Mücke, befreite dafür jedoch den guten alten Calypso aus der gichtigen Raffkralle des Oberschlimmlings Sordid. Wie, wo und wodurch sich das Ganze zugetragen hat, berichtet er Euch im folgenden:

Da man in diesem Spiel viel

Kneipe, und nach einem kleinen Gespräch mit den Zaubern haben wir die Aufgabe, einen magischen Stab zu finden, um auch Zauberer werden zu können.

Deshalb stürzen wir uns wagemutig in den Wald und treffen sehr bald einen jammernden Barbaren, dem wir nach einem Gespräch einen Dorn aus sei-



hin und her reisen muß, empfiehlt sich der häufige Einsatz der Landkarte, da so unnötiges Herumlaufen vermieden werden kann. Nach dem nervenaufreibenden Intro folgt sogleich die knallharte Realität: In der Hütte von Calypso nehmen wir den Magneten und öffnen die Schublade am Tisch neben der Tür. Daraus mopsen wir die Schere. Nun machen wir uns auf den Weg zum Schmied, dort entwenden wir den Klöppel auf dem Tisch und das Seil neben dem Faß. Den Magneten knoten wir ans Seil. Bei einem Rundgang durch die Stadt entdecken wir vor dem Haus des Druiden (dem mit dem Rad davor) eine Leiter, die wir stehlen. Natürlich gehen wir ins Haus und finden beim Stöbern einen Erkältungstrank auf dem Tisch und ein Spezien-Glas im Obergeschoß; beide Gegenstände wandern in unsere Taschen. Jetzt aber nichts wie in die Kneipe. Dort schneiden wir dem Zwerg mit Hilfe der Schere den Bart ab und nehmen die Streichhölzer auf der „Fruit Machine“ mit. Nun schlendern wir ins Hinterzimmer der

nein Fuß ziehen. Dafür erhalten wir eine Pfeife, mit der wir ihn jederzeit rufen können.



Nun sind wir auf dem Weg zur Hexe. Aber zwischendurch werden wir noch von ein paar Holzwürmern in einem Baumstumpf aufgehalten, denen wir versprechen, ein Stück Mahagoniholz zu holen. Doch darum werden wir uns erst später kümmern. Jetzt noch schnell zum Hexenhaus. Hier holen wir uns einen mit Wasser gefüllten Eimer aus dem Brunnen, indem wir erst den Griff am Brunnen benutzen und dann den hochgekurbelten Eimer nehmen. Dann machen wir uns auf den Weg zur Trollbrücke. Dort angekommen, er-

leben wir eine Diskussion der Extraklasse zwischen Troll und Ziegenbock. Doch leider ist der Troll in den Streik getreten, deswegen ist es uns derzeit unmöglich, die Brücke zu passieren. Aber clever, wie wir sind, unterhalten wir uns mit dem Troll so lange, bis er uns nach unserer Trillerpfeife fragt. Aus reiner Höflichkeit lassen wir ihn die Pfeife ausprobieren. Nach der nun folgenden Zwischensequenz ist der Weg frei...

Hinter der Brücke unterhalten wir uns mit dem Dorftrottel und helfen ihm weiter, indem wir die Blumen mit dem Wasser aus dem Eimer gießen. Daraufhin geht es weiter zum Turm, der ebenfalls hinter der Brücke steht. Dort befestigen wir den Klöppel in der Glocke und klingeln kräftig. Ganz unerwartet fällt uns ein mächtiger Haarzopf auf den Kopf, an dem wir sogleich emporklettern. Oben angelangt, befreien wir die arme Rafunzel vom Hexenzauber. Danach machen wir uns auf den Weg zum Dorf, vergessen aber nicht, die

entstandene Melone mitnehmen.

Jetzt ab in die Kneipe, wo wir vom Wirt ein Getränk verlangen. Während dieser unter der Theke kramt, verstopfen wir das Faß mit dem Wachs, wofür wir einen Biergutschein erhalten. Vor der Kneipe holen wir uns selbstverfreilich das Bierfaß. Nun machen wir uns auf den Weg zum Mann mit dem Sausophon. Das Instrument legen wir still, indem wir die Melone reinstopfen. Anschließend gehen wir zum Baum der weisen Eule und reden mit ihr. Nach der Konversation heben wir die Feder auf, wandern zum Mittelpunkt des Waldes und nehmen den Stein vor dem Eingang zur Mine. Wir betrachten ihn. Danach tragen wir den Bart und betreten als Zwerg verkleidet die Mine. Das Paßwort lautet selbstmurmelnd „Bier“. Der Wache mit dem Speer geben wir das Bierfaß, woraufhin diese uns in den Vorratsraum führt. Dort kitzeln wir den betrunkenen Zwerg, der auf dem Boden liegt, mit der Feder und neh-

men den Schlüssel, der dadurch zum Vorschein kommt. Jetzt gehen wir in die linke Höhle und graben uns dort den Haken über der Fackel, öffnen die Tür mit dem kürzlich gefundenen Schlüssel und betreten die Schatzkammer. Den dort anwesenden Wächter beschenken wir mit dem Biergutschein, wofür er uns ein Juwel gibt. Nun verschwinden wir aus der Mine. Wieder im Freien, steigen wir die linke Treppe hoch, wo wir ein Papier unter einem Stein rechts unterhalb des Doppelportals finden. Danach

Bohnen des Dorftrottel aus der Pfütze zu fischen. Am Dorf angekommen, machen wir uns auf den Weg zum Haus mit der Schokoladen-Trüffel-Tür. Da Schweine bekanntlich Trüffel lieben, lassen wir Rafunzel auf die Tür los. Im Haus nehmen wir die Imker-Pfeife von der Regalablage und den Hut vom Kleiderständer. Vor dem Haus benutzen wir die Imker-Pfeife mit dem Bienenstock und nehmen das Wachs daraus. Hinter Calypsos Hütte pflanzen wir die Bohnen in den Komposthaufen, woraufhin wir die dadurch

men den Schlüssel, der dadurch zum Vorschein kommt. Jetzt gehen wir in die linke Höhle und graben uns dort den Haken über der Fackel, öffnen die Tür mit dem kürzlich gefundenen Schlüssel und betreten die Schatzkammer. Den dort anwesenden Wächter beschenken wir mit dem Biergutschein, wofür er uns ein Juwel gibt. Nun verschwinden wir aus der Mine. Wieder im Freien, steigen wir die linke Treppe hoch, wo wir ein Papier unter einem Stein rechts unterhalb des Doppelportals finden. Danach

statten wir dem traurigen Holzfäller einen Besuch ab und unterhalten uns mit ihm über ein seltenes Metall namens Milrith. Für die Suche danach gibt er uns einen Metalldetektor. Auf dem Weg ins Gebirge (Zwergenmine rechte Treppe hoch) sehen wir die Hütte des Sumpflings. Diesen besuchen wir natürlich auch und unterhalten uns gut mit ihm. Die Suppe schütten wir in unser Spezien-Glas, löffeln aber noch die restliche Suppe aus. Als der Sumpfling neue Zutaten für die Suppe holen geht, schieben wir die Kiste beiseite und öffnen die Falltür, klettern aber noch nicht hinab, denn wir wollen ja erst mal ins Gebirge. Also raus und weiter nach rechts.

Im Bild mit der kleinen Magier-Statue benutzen wir den Metalldetektor. Beim Riesen spielen wir auf dem Sausophon, woraufhin dieser, von dem Lärm des Instruments gestört, den Baum so umstößt, daß wir die Schlucht überqueren können. In der Drachenhöhle werden wir beim ersten Mal gehörig angebrutzelt, dank unserer Asbest-Unterwäsche überleben wir's jedoch. Beim zweiten Mal sind wir besser gewappnet und benutzen den Erkältungssaft mit dem Drachen. Nun betreten wir die Höhle erneut und freuen uns über einen neuen Feuerlöscher. Wieder draußen, werfen wir den Haken an den Felsvorsprung über der Drachenhöhle und klettern hinauf. Dort angeln wir mit dem Magnetseil



im Loch herum und wiederholen diesen Vorgang dreimal. Unten angekommen, laufen wir ein Bild nach rechts, wo wir einen Stein mit einem Fossil finden. Nun immer weiter nach rechts bis zum Baum mit dem rosa Kennzeichen. Mit

dem sprechenden Baum unterhalten wir uns, bis er bereit ist, uns einige Zauberwörter zu verraten. Als Gegenleistung müssen wir allerdings zuvor sein rosa Kennzeichen mit Terpentin entfernen.

Also gehen wir ins Dorf und betreten den Laden. Dort geben wir den Einkaufszettel der Kobolde dem zweiköpfigen Ladenbesitzer und kaufen zudem noch einen Hammer und den weißen Geist. Mit dem Bauchladenkrämer verhandeln wir und bieten ihm das Juwel an, nach einigem Feilschen kann man bis zu 20 Goldstücke herausschlagen. Beim Dorfschmied legen wir den Stein mit dem Fossil auf den Amboß und erhalten so ein schönes Fossil. Nun gehen wir zum Ausgrabungsloch (ein Bild links vom Zentrum des Waldes) und reden mit dem Archäologen Jones. Wir geben ihm das Fossil und verraten ihm die Fundstelle. Sofort brechen wir zum Metalldetektor auf und durchsuchen den Schmutz. Das gefundene Milrith nehmen wir mit zum Schmied in der Stadt, wo wir es auf den Amboß legen und vom Schmied zu einem Axtkopf verarbeiten lassen. Den schenken wir dem Holzfäller. Dieser zieht auch sofort los, woraufhin wir seine Wohnung durchsuchen und ein Steigeisen auf dem Tisch finden. Wir löschen das Feuer im Kamin mit Hilfe des Feuerlöschers, bewegen den Haken am Kamin und besorgen ein Stück Mahagoniholz, mit dem wir

jetzt den Holzwürmern einen Besuch abstatten. Nach einer kurzen Unterhaltung wollen alle mit uns kommen.

Jetzt wandern wir zu der Kreuzung, die in der Karte eingezeichnet ist; dort nehmen wir den Weg oben rechts und

steigen die Lianen (linke untere Ecke des Bildes) hinab, wo wir mit Gollum sprechen und ihm die Sumpfsuppe geben. Dafür erhalten wir einen magischen Ring, der uns unsichtbar machen kann. Nachdem wir den Ring aus dem Wasser gefischt haben, sind wir auch schon wieder zum Rafunzelturm unterwegs. Flink an den Haaren hochgeklettert, setzen wir kurzerhand die Holzwürmer auf dem Boden aus und stürzen eine Etage tiefer. Natürlich machen wir denselben Fehler nicht noch einmal und benutzen nun die Leiter mit dem nächsten Loch. Außerdem graben wir uns den Holzkeil an der Tür, öffnen sie und steigen in den Keller hinab. Im dunklen Gewölbe öffnen wir den Sarg und fliehen automatisch vor der Mumie nach draußen. Nachdem wir uns ein Herz gefaßt haben, steigen wir wieder in den Untergrund hinab, öffnen nochmals den Sarg und ziehen am losen Verband der Mumie. Danach schnappen wir uns den magischen Stab und verschwinden zum Dorf, wo wir in die Kneipe eilen, um den Zauberern den magischen Stab zu übergeben. Die darauf folgende Frage nach unserem Namen wird selbstverständlich mit Simon beantwortet. Auch geben wir den Zauberern, ohne mit der Wimper zu zucken, die dreißig Goldstücke; schließlich wollen wir unbedingt Zauberer werden.

Uns kommt die Idee, mal die Kiste vor dem Laden zu öffnen, und siehe da, wenig später sind wir in einer Art Vorratskammer der Kobolde, die mit allerlei Schachteln vollgestopft ist. Beim Durchstöbern der vielen Kistchen entdecken wir unser Zauberbuch, nehmen und öffnen es. Wir schieben das gefundene Papier unter der Tür durch. Dann schnappen wir den Rattenknochen, der auf dem Boden liegt, und stochn damit im Schloß der Tür herum. Nachdem der Schlüssel herausgefallen ist, ziehen wir das Stück Papier wieder herein, benutzen den so gewonnenen Schlüssel mit

den Schloß und öffnen die Tür. Auf dem Flur nehmen wir den Eimer mit dem Loch und steigen die Treppe hinunter. Unten grapschen wir das Brandeisen und die Pfefferminzbonbons, öffnen die Eiserner Jungfrau und reden mit dem Druiden. Aus der kleinen Gesprächsrunde steigen wir zunächst wieder aus, weil er uns für einen Fürsten der Dunkelheit hält. Diesen Irrtum klären wir, indem wir uns den Unsichtbarkeitsring ausziehen und erneut mit ihm reden und ihn endlich überzeugen, daß Teamwork in dieser Situation das Sinnvollste ist. Wir quetschen ihn so lange aus, bis er uns verrät, in welches Tier er sich dank seiner besonderen Druidenkraft beim Erblicken eines Vollmondes verwandeln kann.

So haben wir alles, was wir brauchen, um hier rauszukommen. Jetzt ziehen wir dem Druiden den Eimer über den Kopf, benutzen das Brandeisen mit diesem und simulieren so den Vollmond. Das wäre geschafft, der Alte ist geflüchtet, um Hilfe zu holen. Doch plötzlich wird unsere Ruhe gestört, schnell verstecken wir uns in der Eisernen Jungfrau! Einige Tage später kommt auch der Frosch mit einer Säge zurück. Wir öffnen die Eiserner Jungfrau, nehmen die Säge und „öffnen“ das Gitter wie ein echter Knastbruder. Nun begeben wir uns zum Druiden in der Stadt, der in dem Haus mit dem Rad davor sitzt. Er hat Probleme mit seiner besonderen Fähigkeit und bittet uns, ihm eine bestimmte Pflanze von der Schädelinsel zu besorgen. Dafür erhalten wir einen Trank mit einer noch unbekannten Wirkung. Also müssen wir wieder ins Haus des Sumpflings und steigen diesmal die Leiter bei der Falltür hinab. Das lose Brett befestigen wir mit Hilfe des Nagels und des Hammers. Nun ist der Weg zur Insel frei, und wir können uns die Pflanze holen, die wir sogleich dem Druiden geben und den Trank erhalten. Nun müssen wir noch den armen Baum vor

LÖSUNG

SIMON THE SORCERER



dem Holzfäller retten. Das rosa Kreuz beseitigen wir mit dem weißen Geist und sprechen den Baum an, woraufhin dieser uns einige magische Wörter verrät. Schon sind wir bereit für einen Kampf mit der bösen Hexe.

Im Hexenhaus nehmen wir den Besen der Hexe, und sie fordert uns zu einem Duell heraus. Nachdem wir dieses nach einem oder mehreren Versuchen gewonnen haben, erhalten wir ihren Besen. Diesen Verlust kann die Alte aber nicht so einfach hinnehmen, deshalb verwandelt sie sich unfairerweise in einen Drachen. Da dies aber gegen die Spielregeln verstößt, läßt sie uns noch eine Chance: Wir verwandeln uns mit Hilfe des Zauberwortes „Abrakadabra“ in eine Maus und fliehen durch das Mauselloch links neben dem Bett. Wir begeben uns zu der Wand mit dem fehlenden Steigeisen und setzen unseres in das Loch ein. Oben erwartet uns schon ein übel gelaunter Schneemann, doch diesen beseitigen wir, indem wir ein Pfefferminzbonbon essen. Nun ist der Weg zu Sordids Turm frei. Da kurz vor der Tür der Pfad einbricht, benutzen wir den Besen, um über die Schlucht zu kommen. Doch jetzt ist die Tür auch noch magisch verriegelt. Auf gut Glück schlucken wir den Trank des Druiden und schrumpfen plötzlich. Dadurch gelangen wir durch einen Schlitz in der Tür in das

Gebäude. Doch dort erwartet uns ein großer Hund, von dem wir in eine Art Garten gebracht werden. Hier heben wir das Blatt und den Stein auf. Schließlich untersuchen wir noch den Eimer und finden ein Streichholz.

Nachdem wir ins nächste Bild gegangen sind, werfen wir das Hundehaar zum Wasserhahn und schnappen uns das Blatt auf der Pflütze. Dann stecken wir das Streichholz ins Blatt und benutzen noch das andere Blatt mit dem Streichholz – fertig ist das Boot. Damit schippern wir zunächst zu den Samen beim Wasserhahn.

nehmen sie, fahren zurück zum Ufer, zertrümmern die Samenkörner mit dem Stein und benutzen das so entstandene Öl mit dem Wasserhahn. Dann ziehen wir am Seil, dadurch öffnet sich der Hahn, und ein paar Tropfen fallen in die Pflütze. Wir fahren zu deren Mitte, wo wir aber nicht anhalten, sondern zum anderen Ufer gelangen. Dort erst einmal das Wasser anschauen und dann die Kaulquappe fangen, um damit den Frosch, der uns im Weg sitzt, zu erpressen. Jetzt brauchen wir nur noch den Pilz zu pflücken und zu verspeisen,

um wieder groß zu werden.

Ist das geschafft, nehmen wir den Ast vom Baum im Garten. Dann ab ins Haus, wo uns eine Killerkiste überrascht. Beim ersten Mal fliehen wir

noch, aber dann ziehen wir mutig in die Schlacht. Indem wir der Kiste den Ast ins Maul stecken, legen wir sie lahm. Jetzt bewaffnen wir uns mit Speer und Schild und gehen in den Keller. Dort benutzen wir den

Speer mit dem Schädel links oben an der Decke, betätigen den Hebel neben der Treppe und holen uns die Kiste unten rechts. Anschließend stellen wir sie auf den Block, betätigen den Hebel zweimal hintereinander und nehmen uns die so freigelegten Kerzen. Wir gehen in die erste Etage, schnappen uns den Stab vor dem Spiegel, das Beutelchen vom Bett und stopfen die

den Dämonen so lange, bis wir sie nach ihren wahren Namen fragen können. Da sie ihn aus Scham und Prinzip nicht verraten wollen, gehen wir zurück in die erste Etage, wo wir dem magischen Spiegel befehlen, uns die Dämonen zu zeigen. So erfahren wir die echten Namen der beiden und schicken sie zurück in die Hölle, indem wir nochmals mit ihnen reden und ein magisches Viereck auf den Boden malen.

Sogleich betreten wir den Teleporter und geben das Ziel ein, von dem wir im Buch gelesen haben. Dort angekommen, sacken wir den Ast ein, der an der Kante zur Schlucht hängt, und den Kieselstein, der schräg unter dem Feueralarm liegt. Wir halten ein Schwätzchen mit dem Verkäufer, woraufhin wir einen Prospekt von ihm erhalten. Bei näherem Betrachten finden wir einen Gummi, der die Prospekte fixiert, diesen benutzen wir mit dem Ast. Jetzt benutzen wir die somit geba-



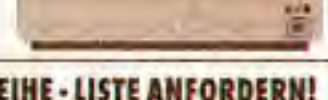
Socke vor dem Bett ins Beutelchen. Dieses benutzen wir als Mause Falle, indem wir es vor das Mauselloch an der Treppe packen. Außerdem nehmen wir noch das Buch über die magischen Stäbe in der unteren linken Ecke und lesen es. Nun steigen wir in die zweite Etage, wo wir uns die Chemikalie auf dem Tisch mitten im Raum krallen, mit der wir das Schild polieren. Dieses hängen wir flugs an den Haken des mittleren Tisches. Hinten im Regal finden wir noch das Zauberbuch Sordids, das wir ebenfalls lesen. Dann reden wir mit den bei-

stellte Schleuder mit dem Feueralarm, und schon ist der Weg zu den Höhlen frei. Wir klauen allerdings noch die Streichhölzer auf der Ladentheke. In den Höhlen lassen wir uns das Bohnerwachs nicht entgehen, latschen ein Bild weiter, verwandeln Sordid mit Hilfe des Zauberstabes in Stein und zünden die Gruben mit den Streichhölzern wieder an. Nachdem wir den Zauberstab in die wieder brennende Grube geworfen haben, benutzen wir das Bohnerwachs mit Sordid und haben das Spiel ruhmreich gelöst.

NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

30,000 Miles to E. Asia	1	Cave of Eriochron	12 P	East Heritage	1	King's Quest 1	1 P	Marooned Warriors	1	Red Baron	1	Star Flight 2	1
3BE Attack Submarine	1	Cave of the Azure South	1 P	Fatal Fantasy Legend	1	King's Quest 2	1 P	Monkey Island 1	1 P	Red Lightning	1	Star Trek: 25th Anniv.	1 P
7th Guest	11 P	Croquet in Arcadia Rd.	12 P	Fire Kingdom	1	King's Quest 3	1 P	Monkey Island 2	1 P	Red Storm Rising	1	Star Trek 5	1
Abandoned Planet	1 P	Deck Hall	11 P	Fid	1	King's Quest 4	1 P	Novcom 8	1	Reign of the Seven	1	Starship	1
Ad Lib! Soundtrack	1	Day of the Tiger	1 P	Fountain of Dreams	1	King's Quest 5	1 P	Novy Sad	1	Rex Ransom	1 P	Starship 2	1
Adventure of Gai	1 P	Death Knight of Arden	1 P	Freddy Pharkas	1 P	King's Quest 6	1 P	Novuspinar	1 P	Rings of Nebula	1 P	Steel Thunder	1
Airplane Rescue	1	Deathlord	1 P	Empire Wars	1 P	King's Quest 7	1 P	Now Zanted Story	1	Rise of the Dragon	1	Stigma Across Europe	1
Alive in the Dark	11 P	Deception B. Inc. On War	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 8	1 P	Doyle	1 P	Roachman 2000	1	Sword of Aragon	1 P
Alchemist's Treasury - Coy	1 P	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 9	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Sword of Vermilion	1
Alchemist's Treasury - Coy	1 P	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 10	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
American Gardens of Eden	11 P	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 11	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Red Blood	1 P	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 12	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Bolton's Power (VHS Ed)	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 13	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boon of the Lotus Forge	1 P	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 14	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boon's Tale 1	1 P	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 15	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boon's Tale 2	1 P	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 16	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boon's Tale 3	1 P	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 17	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 18	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 19	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 20	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 21	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 22	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 23	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 24	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 25	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 26	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 27	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 28	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 29	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 30	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 31	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 32	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 33	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 34	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 35	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 36	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 37	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 38	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 39	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 40	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 41	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 42	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 43	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 44	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 45	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 46	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 47	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 48	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 49	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 50	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 51	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 52	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 53	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 54	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 55	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 56	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 57	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 58	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 59	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 60	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 61	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 62	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 63	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 64	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 65	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 66	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 67	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 68	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 69	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 70	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 71	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 72	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 73	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 74	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 75	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 76	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 77	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 78	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 79	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 80	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 81	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 82	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 83	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 84	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 85	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 86	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 87	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 88	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 89	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 90	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 91	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 92	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 93	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 94	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 95	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 96	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 97	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 98	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 99	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 100	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 101	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 102	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 103	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 104	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 105	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Boothman's 147	1	Deception of the Crown	1 P	Enigma's Dream	1 P	King's Quest 106	1 P	Doyle	1 P	Sword of Aragon	1 P	Timeworld	1
Bo													

UNSER NEUJAHR'S-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!



A M I G A In der Takas 4 System alle Möglichkeiten der
Anleitung (AM) oder komplett (AMC) (AMC)

[illegible]

**ALLE SONDERANGEBOTE NUR
SOLANGE DER VORRAT REICHT**

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	netto 12,-
bei Versand per Nachnahme	netto 25,-

Als Kinder innerhalb der Einkommensgrenze von 15 % MWS:
 Als Kinder außerhalb der EE-Einkommensgrenze von 15 % MWS:

Die Zelle selbst ist also die jeweils gültige Erfolgsbeschreibung.

Wolfgang Iser: *Die Akt des Lesens*. Frankfurt am Main 1972.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LABENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

© 2006 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 260: 103–110

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

☐ L
 ☐ P
 ☐ A
 ☐ Prq
 ☐ Test
 ☐ Zub

o L o P o A o Prg o Test o Zub

□ Kundesmagasin (inkl. MEGA FUN)

Computertyp: _____
AUFTRAGGEBER

Name _____

Strasse

Pl. 7.01t

Telefon _____

Kunden Nr. _____

Figure 1 is a schematic representation of the experimental design. It shows a sequence of events: 'Pretest' (with 'Pretest' and 'Posttest' labels), 'Training' (with 'Training' and 'Posttest' labels), and 'Transfer' (with 'Transfer' and 'Posttest' labels). Each stage includes a 'Pretest' and a 'Posttest' measurement. The 'Transfer' stage is divided into 'Transfer' and 'Posttest' phases.

Kesimpulan

Kortan-Na

[illegible]

Wir laden herzlichst zu einer Lesung ein: **Donnerstag, 1. April 2010, 19.30 Uhr, im Festsaal des Rathauses, 47, Schillerstrasse, 50823 Köln** (am selben Ort, wo auch die Ausstellung zu sehen ist).

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Obgleich die meisten verborgenen Rätsel, die der Rolli-Klassiker **Amberstar** so zu bieten hat, inzwischen wohl auch von jedem halbwegs brauchbaren Helden aufs genaueste ergründet worden sind, blieb bis dato ein sehr gut gehütetes Geheimnis dieses ersten Amber-Abenteuers ungelüftet: Hinter der bunten Fassade des Inventory-Menüs versteckt sich nämlich ein umfangreiches Cheat-Menü! Um in den Genuß all der hilfreichen Funktionen, die von der Erhöhung der Erfahrungs- sowie Spellpoints bis zur Hardcopy-Funktion reichen, zu kommen, muß lediglich **TEMPUS FUGIT** im Inventory-Menü eingehackt und schließlich die **HELP**-Taste betätigt werden. Daraufhin erscheint eine Liste der Cheats, die sich von nun an jederzeit durch einfachen Druck auf die entsprechende Taste aktivieren lassen. Die Liste kann selbstverständlich, zu Erinnerungszwecken, an beliebiger Stelle des Spiels mittels **HELP**-Taste erneut auf den Monitor gebracht werden. Somit dürfte nun also, Dank Lars Hofmann, auch der letzte Amber-Kämpfer sicher sein Ziel erreichen...

Mit hübscher Ninja-Braut, knallig bunten Levels und vielen fiesen Gegnern hat sich unser alter schwarzer Kampf-Spezi Zool mit **Zool 2** aus der n-ten Dimension zurückgemeldet. Logo, daß bei soviel „Mehr“ an Outfit auch die Cheats in Umfang und Funktion zugelegt haben. Martin Lindhorst hat die nunmehr 13 (!) listigen Wörter bereits ausgeknobelt und sie für Euch in ei-

ner kleinen Liste samt Wirkung zusammengefaßt. Beachtet bitte dabei, daß die Dinger allesamt im Titelfeld, sobald das Zool-Logo den oberen Bildschirmrand erreicht hat, eingegeben werden müssen. Jeder richtig eingegebene Cheat wird vom Programm mit einem rot aufblitzenden Bildschirmrand quittiert. Außerdem gilt wie so oft: **Y=Z**: **VISION**: Start mit 20 Leben.

ALCENTO: Levelausgänge sind immer offen.

OLDENEMY: Zeit spielt keine Rolle.

TOUGHGUY: Kollisionsabfrage – ade!

SESAME: Start in Level 1.

RONSON: Start in Level 2.

FUNKYTUT: Start in Level 3.

HISSTERIA: Start in Level 4.

7SLURP: Start in Level 5.

PLUNGER: Start in Level 6.

MARROBONE: Start in Level 7.

BUMBLEBEE: Mit **RETURN**-Taste geht's in den nächsten Level.

WARPMODE: Taste **Z** schaltet Doppelzool an; bei Druck auf **C** gibt's ein paar Leben mehr; gedrückt gehaltene **T**-Taste bringt unserem Helden das Fliegen bei.

Da man sich als mächtiger Herrscher über **Die Siedler** nicht nur intensiv um den Häuserbau kümmern muß, sondern auch mit vielen komplexen Problemen wie wirtschaftlichen Mißständen oder streitbaren Nachbarn zu kämpfen hat, erscheint die Lösung der einen oder anderen Mission oftmals nahezu unmöglich. Mit Frank Lebus' Paßwortliste lassen sich nun jedoch schwierige oder uninteressante Aufgaben einfach überspringen:

Level 1: **START**

Level 2: **STATION**

Level 3: **UNITY**

Level 4: **WAVE**

Level 5: **EXPORT**

Level 6: **OPTION**

Level 7: **RECORD**

Level 8: **SCALE**

Level 9: **SIGN**

Level 10: **ACORN**

Level 11: **CHOPPER**

Level 12: **GATE**

Level 13: **ISLAND**

Level 14: **LEGION**

Level 15: **PIECE**

Level 16: **RIVAL**

Level 17: **SAVAGE**

Level 18: **XAVER**

Level 19: **BLADE**

Level 20: **BEACON**

Level 21: **PASTURE**

Level 22: **OMNUS**

Level 23: **TRIBUTE**

Level 24: **FOUNTAIN**

Level 25: **CHUDE**

Level 26: **TRAILER**

Level 27: **CANYON**

Level 28: **REPRESS**

Level 29: **YOKI**

Level 30: **PASSIVE**

Levelcode-mäßig geht's auch gleich weiter mit Sebastian Roos' Paßwörtern zum Asteroiden-Ballerknaller **Star-dust**:

Level 2: **BJRQAAAAAIMM**

Level 3: **CFQQQAAAAKOL**

Level 4: **DFQQQQAAAEDL**

Level 5: **EJQQQQAAAEOK**

Neben dem Zutritt zur entsprechenden War-Zone erhält man durch Eingabe der obigen Codes zusätzlich ganze neun Ersatzschiffe!

Für die „neueste“ Version 2.0 des Fußballklassikers **Bundesliga Manager Prof.** war bislang weder Cheat noch Trick bekannt. Michael Nisius bereitet diesem äußerst unbefriedigenden Zustand jetzt ein Ende:

Klickt Euch vom Hauptmenü aus bis zu den „Einstellungen“ durch. Dort positioniert Ihr die Spitze Eures Mauszeigers exakt in die Mitte des Pfeils im Kästchen „Hauptmenü“. Wenn Ihr richtig liegt, müßt nach einem Druck auf die Taste **G**

der Bildrand kurz aufblitzen und Euer Konto auf wundersame Weise um 250.000 Deutschmark schwerer sein. Den von Bankrott und schlechtem Spielmaterial gebeutelten Managern unter Euch sei allerdings eher die Taste **A** angeraten: Wer diese betätigt, wird stolze 99.999.999 Marker in seinem Geldsäckel finden und obendrein mit einer absolut unschlagbaren Mannschaft versorgt sein – na, dann herzlich willkommen im Club der Fußballschummeler...

Wer sich in den feucht-kalten Gängen der Unterwasserstation von **Deep Core** schon zu oft einen tödlichen Schnupfen geholt hat, wird sich über Andi Völlingers „altes Hausmittel“ besonders freuen: Bei akutem Energiemangel empfiehlt er die Eingabe von **I NEED ENERGY** – Atembeschwerden werden von ihm hingegen schon seit jeher mit **I NEED OXYGENE** bekämpft (in beiden Fällen ist auf **Y = Z** zu achten). Die Eingabe kann an jeder x-beliebigen Stelle im Spiel erfolgen und ist frei von Nebenwirkungen...

Ohne General ist's eine Qual! Diese überaus schlaue Söldnerweisheit stammt von Sebastian Roos, seines Dienstgrades eingefleischter **Cannonfodder**-Metzelsfreak. Da diese hohen Militär-Fuzzis jedoch leider nicht auf den Bäumen des Schlachtfeldes wachsen, mußte sich unser gewitzter Feldherr eine andere Methode überlegen, um ohne viel Aufwand an ein Generalchen zu kommen: Er klickte das Save-Icon an, wählte die Option „Speichern“, legte seine Save-Disk ein und drückte auf OK. Als schließlich nach dem Filenamen gefragt wurde, gab er **JOOLS**, den Namen des Programmierers, ein. Keine Zehntelsekunde später leuchtete unter dem Exit-Icon plötzlich **SCHUMMELMODUS AKTIVIERT** auf, und ein neuer General ward geboren!

Zensur hin, fernöstliche Brutalität her, in der hierzulande erhältlichen Version von **Mortal Kombat** spritzt nach einer etwas längeren „Behandlung“ eben doch jede Menge des roten Lebenssafts! Folgt, um das Blut kübelweise über den Screen fließen zu sehen, einfach Martin Richters Anweisungen: Nach dem Virgin-Logo und den Copyright-Hinweisen wird in weißer Schrift auf grauem Hintergrund kurz über den Ehrenkodex berichtet. Gebt, sobald dieser Textscreen erscheint, folgende Wörter ein: CODE, CODE, DIAGNOSTICS, CODE und CHOP-CHOP. Drückt dabei nach jedem Wort die RETURN-Taste und achtet darauf, daß Ihr als Bindestrich bei „Chop-Chop“ das Minuszeichen der Zehnertastatur verwendet (beides gilt auch für die nachfolgenden Eingaben). Das vom Computer anschließend gezeigte rote Titelbild müßt Ihr mittels Feuerknopf überspringen. Gebt im daraufhin erscheinenden Hauptmenü (mit den Optionen „Start Game“ und „Options“) DIAGNOSTICS ein, wählt die Options an und tippt ebenfalls DIAGNOSTICS ein (RETURN nicht vergessen!). Wieder im Textscreen angelangt, wird CODE, SECRET, DIAGNOSTICS sowie CHOP-CHOP eingehackt und das rote Titelbild erneut übersprungen. Im Hauptmenü wird diesmal CHEAT MODE, DIAGNOSTICS und CHOP-CHOP eingegeben; im Optionsmenü genügt ein einfaches DIAGNOSTICS. Anschließend zurück im Textscreen, gibt man DIAGNOSTICS und SECRET ein. Sobald sich nun die weiße Schrift blutrot verfärbt hat, ist der Cheat aktiv! Neben besagten Blutbädern warten nun sogar die originalen Death Blows und Fatality Moves auf Euch...

ANTWORTEN

DIE HEISSESEHNTEN

Alle Klarheiten zum Thema **B-17 Flying Fortress** (Frage AJ 12/93) beseitigt Flieger-As Kai Pelzel:

Der Sauerstoffanzeige ist eigentlich keine große Bedeutung zuzumessen, zumal der theoretische Fall einer Zerstörung der Sauerstoffflaschen im Spiel praktisch nie auftritt! Die Reserven an lebensnotwendiger Atemluft reichen in jedem Fall, egal, wo sich die Nadel der Anzeige befindet. Die Positionsanzeige ist nur in Verbindung mit einem Leitstrahl von Bedeutung. Ein solcher Strahl wird meist bei einer nächtlichen Bombardierung eingesetzt, um den Piloten sicher zum Ziel zu geleiten. Anhand der Anzeige läßt sich dabei jederzeit die Abweichung vom idealen Kurs feststellen. Da Angriffe jedoch fast ausschließlich bei Tage geflogen werden, kann auch dieses Instrument getrost übersehen werden.

Was es in **Birds of Prey** mit dem ominösen „halbaktiven Radar“ einiger Raketen auf sich hat, erklärt Euch ebenfalls unser schlauer Kai:

Es handelt sich dabei um ein spezielles Raketen-Leitsystem. Sobald eine mit diesem System ausgestattete Missile abgefeuert wurde, sendet das eigene Flugzeug einen Radarstrahl aus, der vom feindlichen Jet, so er vor uns bleibt, reflektiert wird. Der reflektierte Strahl wird von unserem Geschöß empfangen und führt dieses wiederum sicher ins Ziel. Für den Piloten bedeutet dies, daß er sein Ziel bis zur Vernichtung vor sich (im Kegel seines Radars) halten muß. Eine mit „Search and Radar“-System ausgestattete Rakete hingegen verfügt über einen eigenen Sender, der in einem relativ engen Kegel Signale abgibt. Sobald sich das Ziel aus diesem „Sichtfeld“ der Missile entfernt hat, schwirrt diese ziel- und nutzlos durch die Gegend.

So, lieber Steve, jetzt pack mal Deine Spitzhacke aus und sperr die Lauschlappen auf, denn Ronny Müller wird Dir umgehend verraten, wie man in **Millennium 2.2** zu Kupfer kommt:

Wie schon richtig bemerkt, benutzt der moderne Bergbauer einen oder besser gleich mehrere Grazer für den Abbau des seltenen Metalles. Schnapp Dir also ein paar dieser Erzförderer und schippere damit gemütlich zum Asteroidengürtel (letztes Ziel in der Planetenübersicht). Nach ein paar Tagen Reisezeit endlich am Ziel, beginnen die Grazer selbständig mit der Suche nach sogenannten mineralhaltigen Asteroiden. Sobald einer der Jungs fündig geworden ist (kann mitunter sehr lange dauern!), schaltest Du auf den entsprechenden Grazer um und betrachtest mit kritischem Blick die angezeigte Rohstoffliste. Enthält der angebohrte Himmelskörper nicht genügend Kupfer, laß Deinen Grazer weitersuchen. Ist jedoch der Kupfergehalt einigermaßen akzeptabel, so nimm Deinen Fund ins Schlepptau und düse zurück zum Mond. Es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, bis Du auf diese Weise genügend Rohstoff für die Konstruktion Deines ersten S.I.O.S. zur Verfügung hast – doch einen anderen Weg gibt es nicht! Die erste Basis sollte logischerweise auf einem kupferreichen Planeten errichtet werden, z.B. Leda – damit bist Du dann endlich das zeitaufwendige Asteroiden-Baggern los. Und denke daran, die S.I.O.S immer mit einem Carack zu befördern, denn so lassen sich Fertigggüter zu neu entstandenen Kolonien schicken und andersherum Rohstoffe (auch Kupfer) wieder zum Mond verfrachten.

FREEZER ECKE

Aufschwung Ost: In den nun folgenden Adressen lassen sich die Geldmittel der jeweiligen Stadt beliebig erhöhen:

Berlin: C23D9B
 Brandenburg: C23D9F
 Chemnitz: C23DA3
 Cottbus: C23DA7
 Dresden: C23DAB
 Eisenach: C23DAF
 Erfurt: C23DB3
 Frankfurt: C23DB7
 Gera: C23DBB
 Görlitz: C23DBF
 Halle: C23DC3
 Jena: C23DC7
 Leipzig: C23DCB
 Magdeburg: C23DCF
 Neubrandenburg: C23DD3
 Plauen: C23DD7
 Potsdam: C23DDB
 Rostock: C23DDF
 Schwerin: C23DE3
 Stralsund: C23DE7
 Suhl: C23DEB
 Weimar: C23DEF
 Wismar: C23DF3
 Wittenberg: C23DF7
 Zwickau: C23DFB
 Geld für gesamten Staat: 019793

Alien 3: MG-Munition gibt's in Adresse 0368A5. Den Flammenwerfer bringt man mit Adresse 0368A7 wieder auf Vordermann. Wer glaubt, er hätte zu wenige Raketen, sollte sich mal Adresse 0368AB ansehen. Der Exit öffnet sich von ganz allein, wenn man den Wert der Adresse 036871 auf 00 setzt. Danach jedoch keine Gefangenen mehr befreien! Die Zeit läßt sich über Adresse 0368C7 manipulieren.

Turrican III: Continues findet man in Adresse 220. Die Anzahl der Leben steht in 174E. Den Wert der Adresse 1758 sollte man auf 40 stellen, somit ist immer genügend Energie vorhanden. Ein paar zusätzliche Smart Bombs verschafft Euch Adresse 1759.

Heißer Dank an kühle Freezer-Freaks geht diesmal an Jan Schlie-mann, Axel Held und Kendy Brendel.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Marcel Smuz, einer unserer treuesten Know How-Lieferanten, hat sich allen Unwegsamkeiten zum Trotz durch die fünf gefährlichen Welten von **Turrican III** geschossen, nur um Euch neben aufschlußreichen Levelkarten mit allerlei Tips und Tricks zu versorgen. Bei all seinen Gewaltmärschen durch feindseliges Territorium benutzte er übrigens den *Modus Normal*. Die anderen Modi unterscheiden sich allerdings nur durch die Stärke der Gegner und die Anzahl der zu findenden Extraleben.

WORLD 1 (FABRIK)

Allgemein gilt: Die Walker könnt Ihr durch bloßes Draufhüpfen erledigen. Leider gibt's dafür keine Punkte. Beschuß der Behälter befreit jede Menge Aliens. Diese lassen sich mit jedem x-beliebigen Schuß erledigen. Zu empfehlen ist jedoch die Laserwaffe. Die „Teufel“ sind am sichersten mittels Laserkanone aus der Welt zu schaffen. Oberacht: Die grünen Viecher sind in zusammengerolltem Zustand unzerstörbar!

Level 1-1: Am Ende des Levels trifft Ihr auf einen Fahrstuhl. Hier hat sich die Waffe, die sowohl nach oben als auch seitlich schießen kann, am besten bewährt.

Level 1-2: Die Löcher im Bo-

den vor den „Teufeln“ dienen als Schutz!

Level 1-3: Ihr begegnet dem Welt-1-Endgegner. Dieser wird wie folgt erledigt: Stellt Euch auf eine der oberen Plattformen – dort kann Euch nichts passieren. Sobald das Monster zu schießen beginnt, benutzt Ihr Euren Plasma-Strahl (Seil) an der Decke. Schwingt Euch anschließend auf die andere Seite. Dort angekommen, gleich auf die untere Plattform stellen und losballern. Erscheint der Gegner ebenfalls auf der anderen Seite, beginnt Ihr wieder von vorne.

WORLD 2 (WASSER)

Allgemein gilt: Die Viecher mit den Blasen sind neu. Kümmert Euch immer zuerst

um die Viecher und nicht um die Blasen.

Level 2-1 – 2-3: siehe Karten. Welt-2-Endgegner (Riesenkrake): Stellt Euch in die linke

Tentakel und küllt als letztes den linken oberen Arm der Krake.

WORLD 3 (SCHROTTPLATZ)

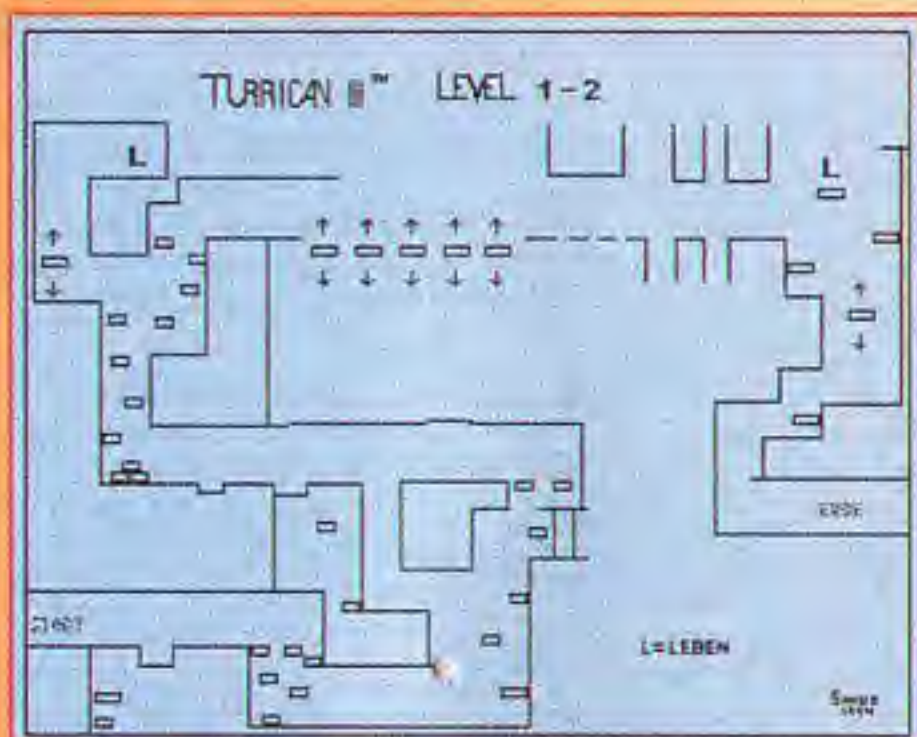
Level 3-1: Hier muß schnell von einer zur anderen Plattform gesprungen werden, da diese unter dem Gewicht Eures massiven Körpers ruck-zuck zusammenbrechen.

Level 3-2: Drei Zwischenmonster harren Euer:

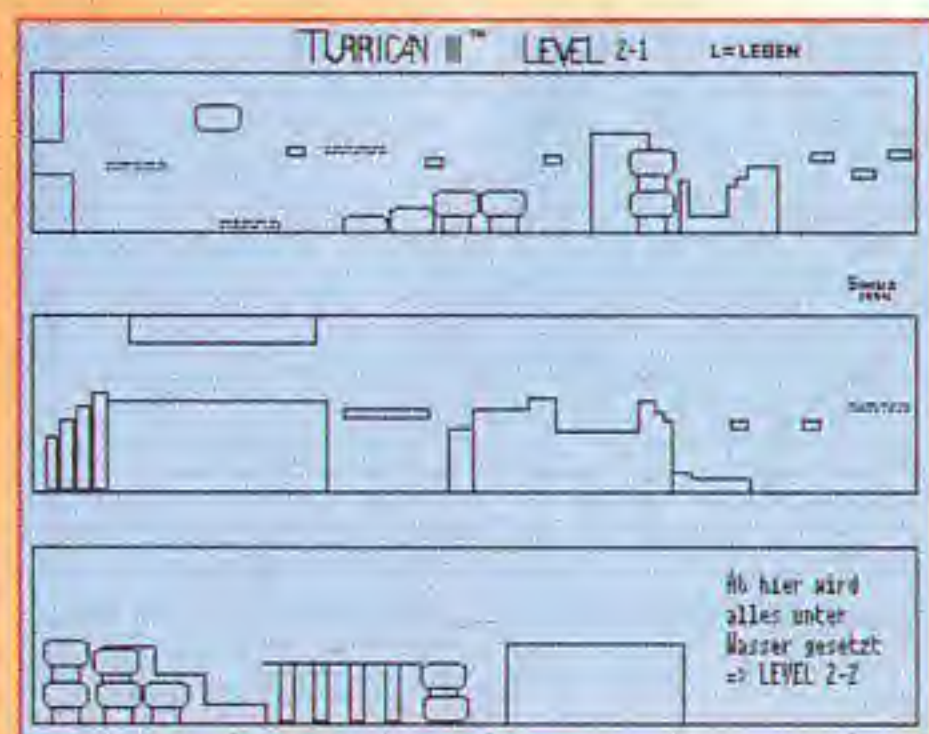
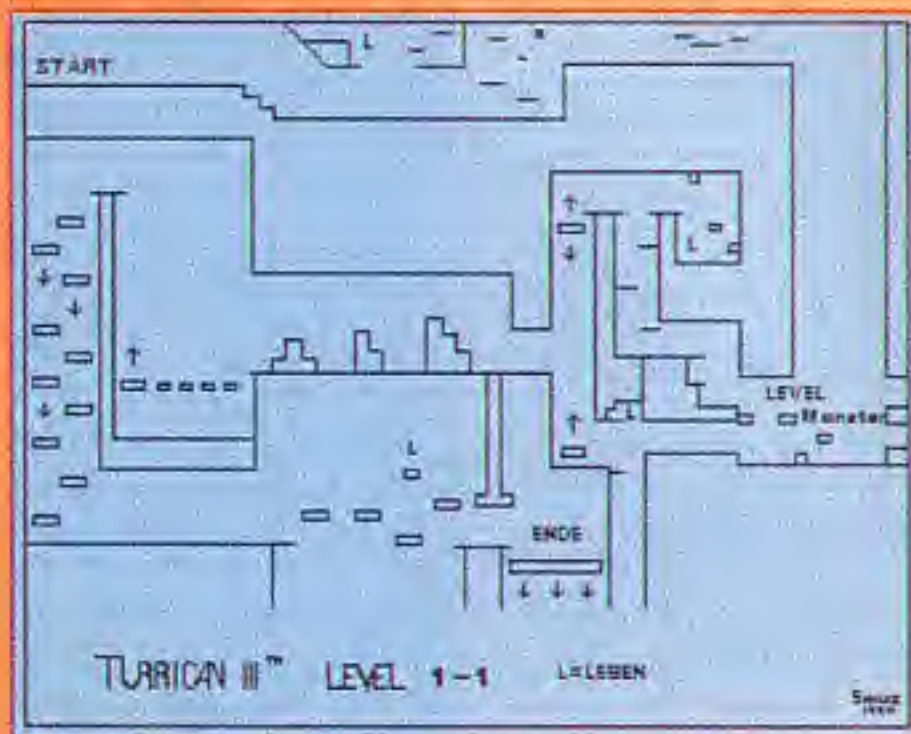
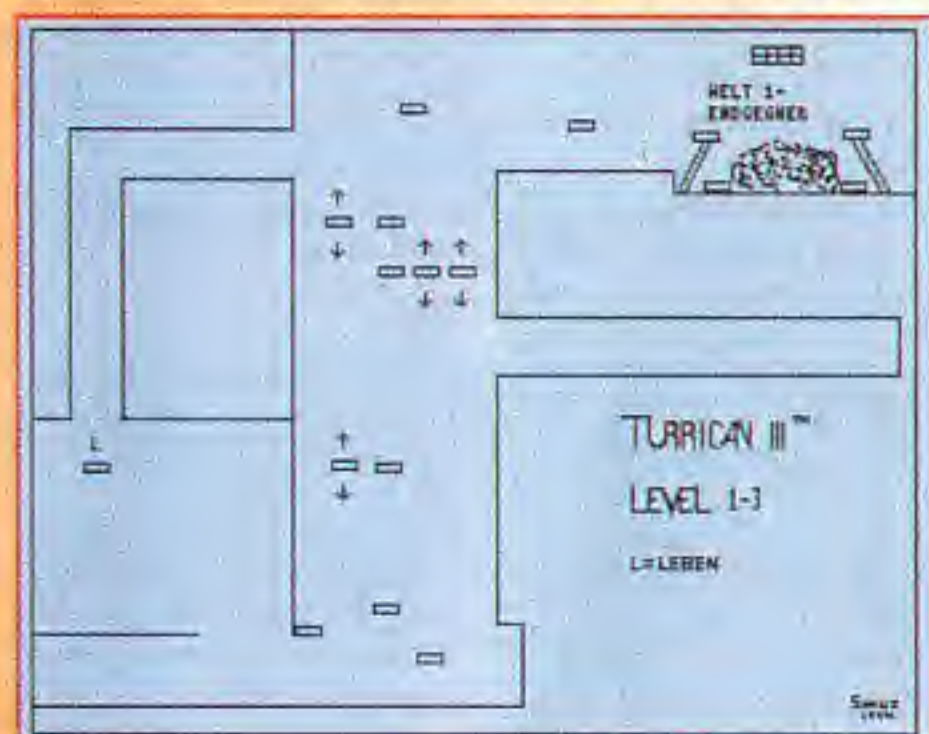
1. Die Hand (bekannt aus Turrican I): Die Gichtkralle läßt sich am einfachsten mit einem Streuschuß vernichten. Der Einsatz Eurer Superwaffe ist nicht nötig, jedoch allemal erfolgversprechend.

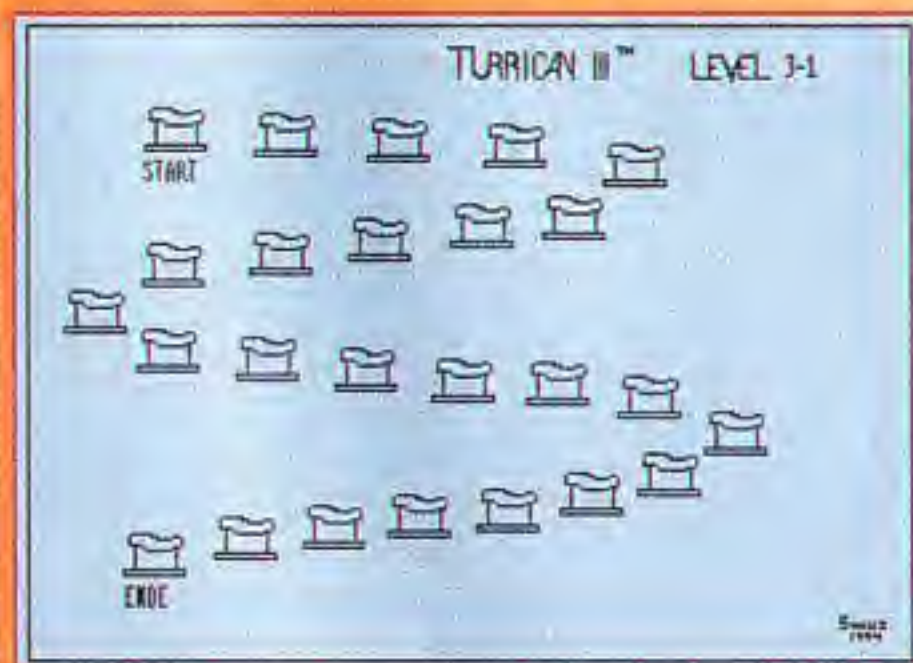
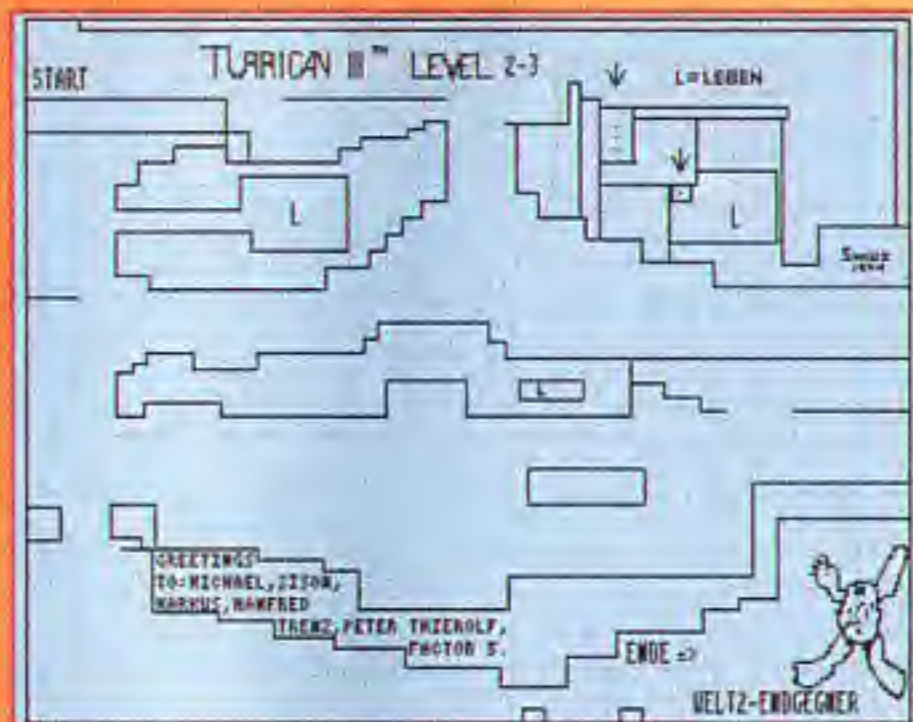
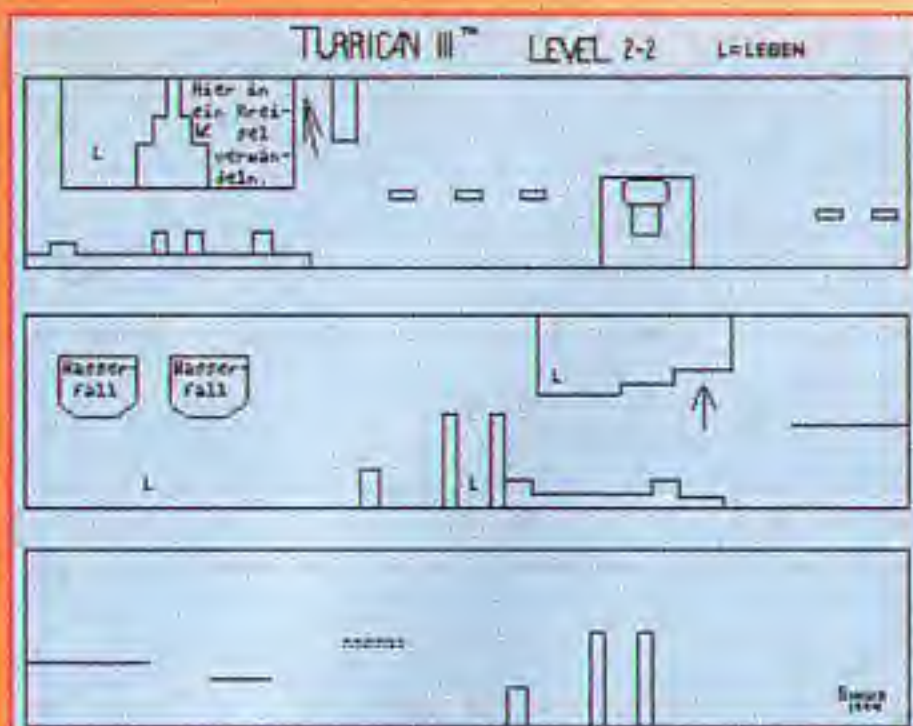
2. Der Vogel: Auch beim Piepmatz lohnt der Streuschuß. Sobald Ihr vom Gegner beschossen werdet, solltet Ihr schnell Kreisel spielen.

3. Der Schrottplatz-Wächter: Positioniert Turrican so ziemlich in die Mitte, denn auch wenn der Wächter mit seinem



untere Ecke, Ballert den linken unteren Arm ab, dann den rechten unteren. Widmet Euch danach dem rechten oberen





albernen Herumgehüpfe beginnt, kann Euch dort nicht sehr viel passieren. Waffe: Laserkanone.

Level 3-3: Zwischenmonster (Panzer) – stellt Euch an den linken Rand. Der Panzer gibt seltsame Dampfplöckchen von sich – springt immer über die letzte Wolke hinüber und ballert sodann mit der Laserkanone, was das Zeug hält. Damit Ihr vom Panzer und

seiner Hand nicht zerquetscht werdet, müßt Ihr schließlich auf den Rand des Panzers springen.

Welt 3-Endgegner (Kran): Klettert rechts auf den Stein und feuert drauflos, dabei zusätzlich auf die von rechts anrollenden Felsbrocken achten. Auch hier ist die Laserwaffe erste Wahl.

WORLD 4 (ALIENS): Allgemein gilt: Die Spinnen-

nester lassen sich entweder durch eine starke Waffe (z.B. Laser) oder durch Draufhüpfen zerstören. Werdet Ihr von einer Spinne angegriffen, rüttelt mit dem Joystick einfach nach links und rechts – das Biest fällt dann tot um.

Level 4-1: Nichts Besonderes.

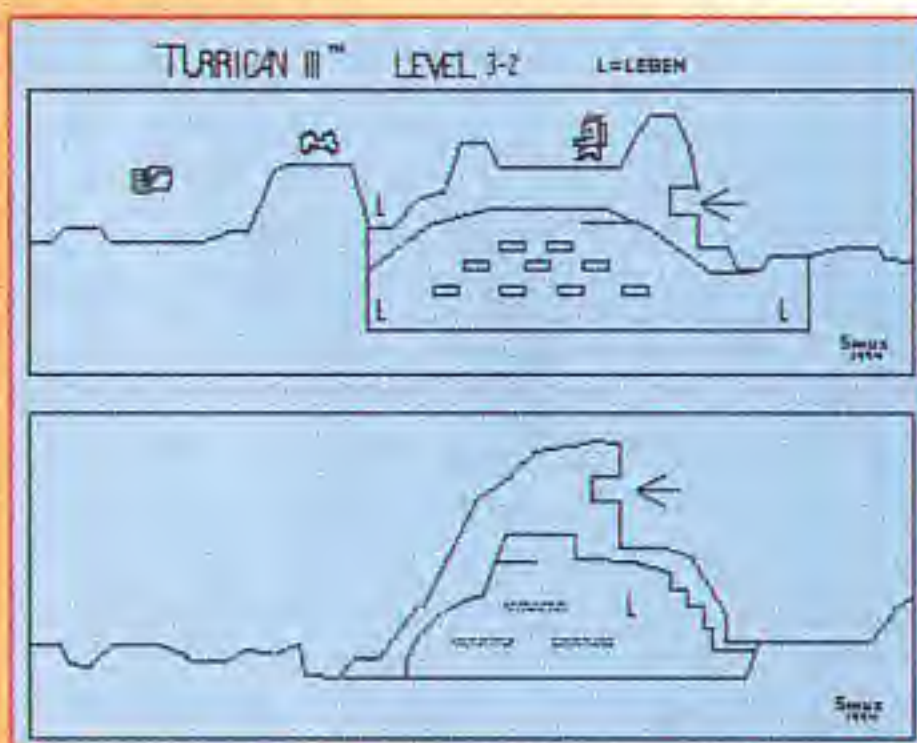
Level 4-2: Auf dem Zug gilt es nach einer Weile, sehr große Abgründe zu überqueren. Mit Hilfe der Kreise jedoch kein unlösbares Problem: einfach von einem zum anderen hüpfen. Am Ende erwartet Euch ein Levelmon-

nen leicht auszumanoevrierenden Streuschuß – laßt Eure Waffe sprechen!

WORLD 5 (FABRIK II):

Level 5-1: Der Endgegner besteht aus einem Kreis mit Waffen. Stellt Euch einfach auf die Plattform in der Mitte und benutzt die Superwaffe.

Level 5-2: Als Endgegner steht Euch ein Riesen-Walker mit einer Funzel auf dem Kopf gegenüber. Begeht Euch zum hinteren Teil des Blechheinis und versucht, auf ihn zu springen. Ballert dann, am besten mit einer Laserwaffe, aus vollen Rohren auf



ster: Die Kreise, die um das Gesicht angeordnet sind, werden nacheinander auf Euch abgeschossen. Mit einer Laserkanone solltet Ihr damit allerdings keine Schwierigkeiten haben: Stellt Euch in die linke Ecke und feuert.

Level 4-3: Am Ende dieses Levels begegnet Ihr dem Welt 4-Endgegner: Er ist das Oberhaupt der Alien-Familie. Postiert Euch ganz links, wartet, bis der Oberalien einen Schuß auf Euch abgegeben hat, und zerstört das ankommende Projektil. Das Biest benutzt danach nur noch ei-

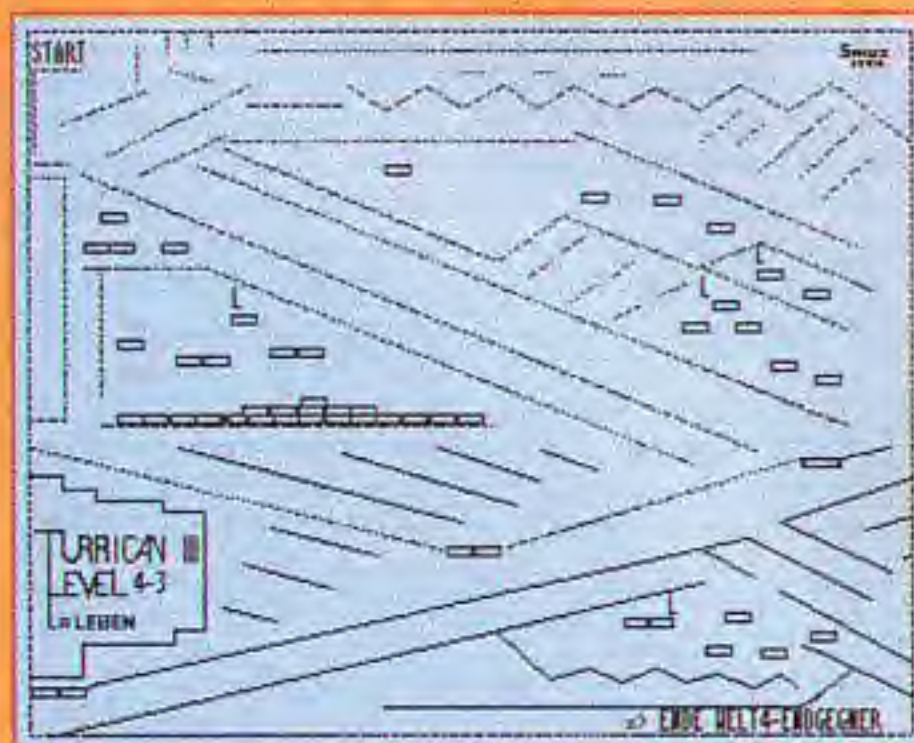
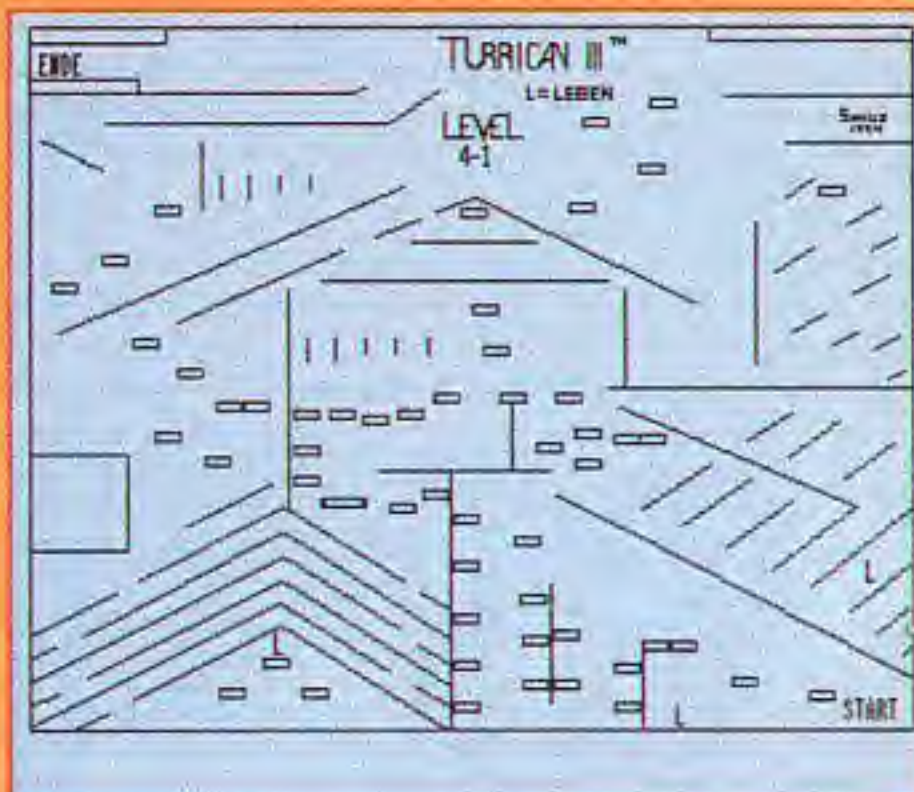
die Lampe des Robbis. Nehmt Euch dabei vor den Elektrostrahlen in acht. Werdet Ihr von ihnen getroffen, wird Euch nicht nur Energie abgezogen, sondern Ihr landet überdies wieder am Boden.

Level 5-3, das Finale: Bevor Ihr der Maschine begegnet, müßt Ihr gegen ein Skelett hinter einer Wand antreten. Benutzt den Kreisel und ballert, was das Zeug hält. Nach einer Weile erscheint dann die Maschine. Eigentlich existiert keine richtige Taktik, um diesem Koloß beizukommen. Wichtig ist vor allem,



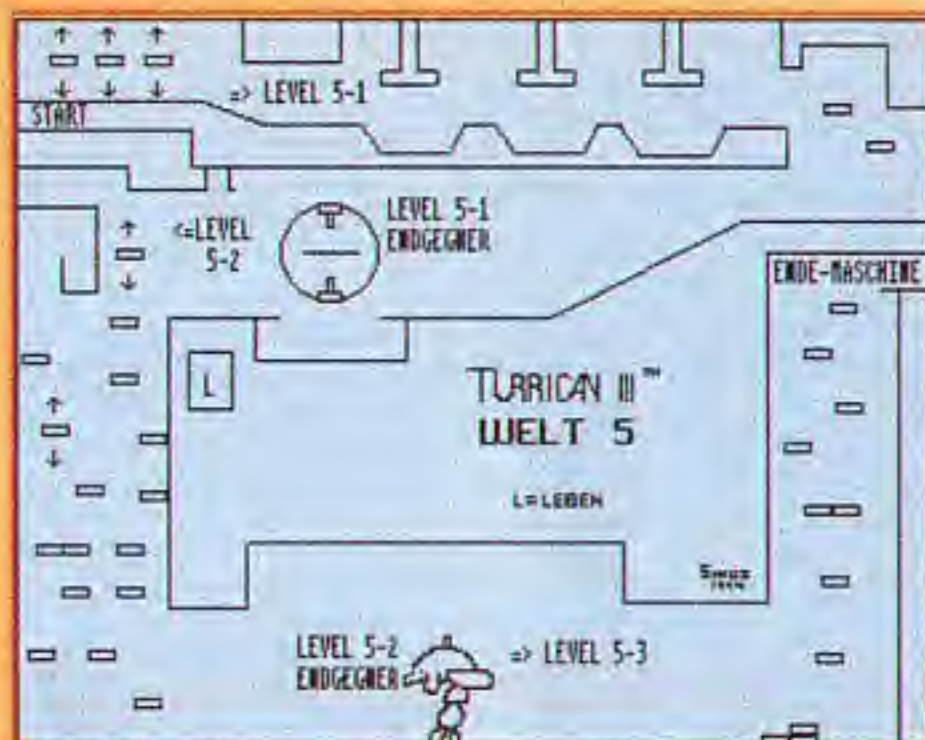
TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN



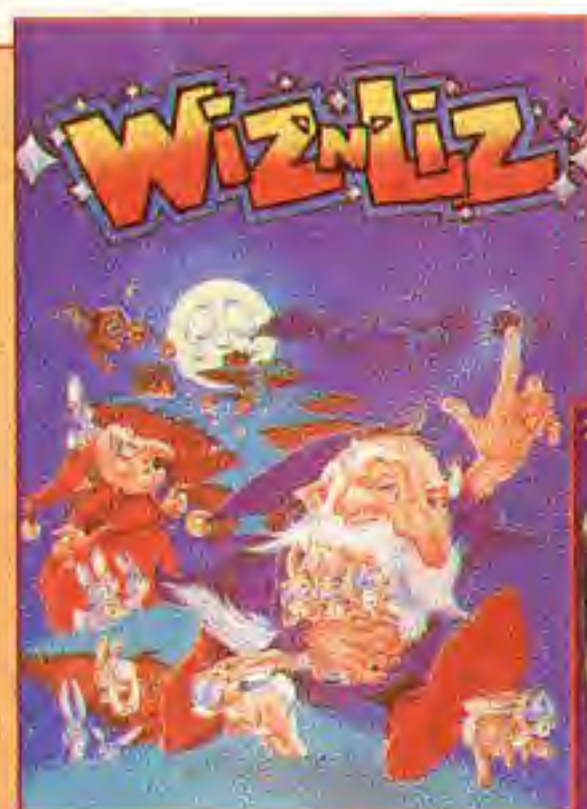
daß Ihr vor den Zauberstrahlen weglauft und der Maschine gleichzeitig eine auf den Pelz brennt. Habt Ihr schließlich auch dem letzten Un-

getüm ein schreckliches Ende bereitet, dürft Ihr auf den Abspann gespannt sein! Was dort zu sehen ist, bleibt ein Geheimnis...



WIZ'N'LIZ

	APFEL	AVOCADO	BANANE	BIRNE
APFEL	1 BONUS Buchstabe extra	1 Land wieder auf	Shop wird geöffnet	Rollen-tausch
AVOCADO	1 Land wieder auf	Alle BONUS Buchst.	45 Extra-Sekunden	200 Extra-Sterne
BANANE	Shop wird geöffnet	45 Extra-Sekunden	Schwarz-Weiß-Bild	45 Extra-Sekunden
BIRNE	Rollen-tausch	200 Extra-Sterne	45 Extra-Sekunden	Zw.-Spiele "Memory"
BLUMEN-KOHL	Zeit ver-doppelt	50.000 Punkte	Einkauf im Shop billiger	1 Land wieder auf
ERD-BEERE	50.000 Punkte	BONUS Runde doppelt	Magischer Diamant	Zw.-Spiele "Arkanoid"
KARTOF-FEL	Uhr stoppt	1 Land wieder auf	Hinweise ein-kaufen	1 Land wieder auf
KAROTTE	5.000 Punkte	5 Extra-Sterne	50 Extra-Sterne	Zw.-Spiele "Space-Invader"
KIRSCHKE	150 Extra-Sterne	Früchte werden zu Pilzen	Bildschirm flackert	175 Extra-Sterne
MANGO	75 Extra-Sterne	NICHTS	1 Land geschlossen	100 Extra-Sterne
ORANGE	Früchte werden getauscht	10.000 Punkte	NICHTS	40 Extra-Sekunden
PILZ	"Fruit Returner" aktiv	Extra-Leben	Uhr läuft langsamer	50 Extra-Sekunden
ZITRONE	100.000 Punkte	1 Extra-Stern	Früchte werden zu 100 Time-Icon	2 Sterne für 100 Bienen
ZWIEBEL	Magischer Rubin	125 Extra-Sterne	Zw.-Spiele "Sternentaler"	Früchte werden getauscht



Dirk Sobecki hat sich als großer **Wiz'n'Liz**-Cocktailmixer erwiesen und für alle anderen Freunde fruchtiger Mischungen sämtliche Kombinationen der Zutaten inklusive ihrer Wirkungen zusammengestellt.



LÄHMEN- GIL	ERD- BEERE	KARTOF- FEL	KAROTTE	KIRSCHKE	MANGO	ORANGE	PILZ	LITRONE	ZWIEBEL
1.000 Punkte	50.000 Punkte	Uhr stoppt	5.000 Punkte	150 Extra-Sterne	75 Extra-Sterne	Früchte werden getauscht	"Fruit Returner" aktiv	100.000 Punkte	Magischer Rubin
1.000 Punkte	BONUS Runde doppelt	1 Land wieder auf	5 Extra-Sterne	Früchte werden zu Pilzen	NICHTS	10.000 Punkte	Extra Leben	1 Extra-Sterne	125 Extra-Sterne
1.000 Punkte	Magischer Diamant	Rinweise ein-kaufen	50 Extra-Sterne	Bildschirm flackert	1 Land geschlossen	NICHTS	Uhr läuft langsamer	Früchte werden zu Time-Icon	3w-Spiel "Sternen Taler"
1.000 Punkte	Zw.-Spiel "Arkanoid"	1 Land wieder auf	Zw.-Spiel "Space Invader"	175 Extra-Sterne	100 Extra-Sterne	40 Extra-Sekunden	50 Extra-Sekunden	2 Sterne für Einen	Früchte getauscht
1.000 Punkte	verschieden	"Game over" ?!?	? ? ?	Schatten Bildschirm	25.000 Punkte	? ? ?	Zw.-Spiel "Helicopter"	Keine weißen Buchst.	5 Extra-Sek.
1.000 Punkte	10 Extra-Sekunden	pro Hase 2.500 Punkte	Punkte verdoppelt	Sterne verdoppelt	Zw.-Spiel "Glücksrad"	Zw.-Spiel "Zielwerfen"	60 Extra-Sekunden	Zw.-Spiel "Demo"	"Rückwärts-gang"
1.000 Punkte	pro Hase 2.500 Punkte	1 Land wieder auf	20 Extra-Sekunden	1 Land wieder auf	Magischer Smaragd	Zw.-Spiel "Nibbler"	250 Extra-Sterne	Zw.-Spiel "Fragen"	? ? ?
1.000 Punkte	Punkte verdoppelt	20 Extra-Sekunden	Zw.-Spiel "Sound-Test"	100.000 Punkte	verschieden	pro Hase 500 Punkte	Früchte werden Sterne	80 Extra-Sterne	Früchte länger haltbar
1.000 Punkte	Sterne verdoppelt	1 Land wieder auf	100.000 Punkte	Zw.-Spiel "Plughasen"	1 Extra-Sekunde	1 Land wieder auf	1 Level überspringen	diverse Passwörter	20.000 Punkte
1.000 Punkte	Zw.-Spiel "Glücksrad"	Magischer Smaragd	verschieden	1 Extra-Sekunde	2 Time-Icon für Eins	10 Extra-Sekunden	250.00 Punkte	verschieden	20.000 Punkte
1.000 Punkte	Zw.-Spiel "Zielwerfen"	Zw.-Spiel "Nibbler"	pro Hase 500 Punkte	1 Land wieder auf	10 Extra-Sekunden	1 Extra-Punkt	Hohe Sprungkraft	Zw.-Spiel "Eins von Drei"	30 Extra-Sek.
1.000 Punkte	60 Extra-Sekunden	250 Extra-Sterne	Früchte werden Sterne	1 Level überspringen	250.000 Punkte	Hohe Sprungkraft	Magischer Saphir	300 Extra-Sterne	Kein Hintergrund
1.000 Punkte	Zw.-Spiel "Demo"	Zw.-Spiel "Fragen"	80 Extra-Sterne	diverse Passwörter	verschieden	Zw.-Spiel "Eins von Drei"	300 Extra-Sterne	1 BONUS Buchstabe weniger	250.000 Punkte
1.000 Punkte	"Rückwärts-gang"	? ? ?	Früchte länger haltbar	20.000 Punkte	1 Land geschlossen	30 Extra-Sekunden	Kein Hintergrund	250.000 Punkte	Hasen zerplatzen nicht

SPARSCHWEIN-PHONE

0391/5419000

SPARSCHWEIN-FAX

0391/5419004



SPARSCHWEIN

AMIGA CD³² - DIE POWERCONSOLE 659,-

CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 16 Mio. Farben, 14MHz, 68020 CPU, 16Mbit RAM, Control Pad Incl. 2 Spielen.

CD³² GAMES

Pinball Fantasies CD / D Generation / ZOO! / James POND II / Alfred Chicken / Sensible Soccer / Liberation / Morph / Arabian Nights / Sleepwalker / Now that's what I call Games 1+2 / Deep Core / Overkill + Lunar C/John Barnes Football / Lotus Turbo Trilogie / Labyrinth a. Time / Pirates Gold / Trulls IT F X / Photoworks / Mean Arenas / Castles 2 / ... laufend Neuerscheinungen !!!!!

AMIGA 1200

Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz, 2MB CHIP-DRAM

AMIGA 1200 HDD 120

Wie oben, mit 120 MByte 2,5 Zoll Festplatte intern.

AMIGA 4000

Amiga 4000 33MHz/120

Weitere Modelle auf Anfrage.

Monitor Commodore 1084 S

14" Color, intern Stereo Verstärker

Monitor Commodore 1942

14" Color 0,28 mm Dots, intern Stereo Verstärker optimiert für A 1200 / A 4000.

HP Deskjet 510

Tintenstrahl-Drucker 87W, 300 x 300 DPI

Modem TKR Speedstar 144

Hayes kompatibel, externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5

AMIGA Workbench 2.1

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.01

Activity Pak

Paint 4 AGA, Amwrite 1.0 AGA, Nigel Mansell AGA

585,-

1098,-

ab 2250,-

385,-

695,-

578,-

398,-

85,-

130,-

SUPER NINTENDO

Grundgerät ab

180,-

Weitere Hardware und Games zu Superpreisen!

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg

Alle Preise in DM, zzgl. Fracht- u. Verpackungspausch., Lieferung per NN-Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA, Commodore und Super Nintendo sind eingetragte Warenzeichen.



Vertrieb von Software & Hardware

Postfach 710462 * 22164 Hamburg

Tel: 040/642 82 25 * Tel: 040/6426913

Fax: 040/ 642 69 13

Software, Hardware-Zubehör, CD-ROM & PD

Textverarbeitung:

Final Copy II	(D)	DM	160,-
Final Writer	(D)	DM	305,-
AMI Write AGA	(D)	DM	160,-
PPrint 3	(D)	DM	134,-

Sonstiges:

Workbench 2.1: 5 Disketten + Arexx & WB2.1 Handbuch	(D)	DM	79,-
Kickstart ROM 2.04		DM	29,-
Kickstart Umschalter für Kickstart ROM's 1.3/2.04		DM	29,-

Grafik: (Weitere Grafikprogramme lieferbar)

Adorage 2.0 AGA	(D)	DM	200,-
Brilliance		DM	279,-
Chlarissa 2.04	(D)	DM	200,-
Chlarissa Pro. 3.0	(D)	DM	468,-
DPAINT IV AGA	(D)	DM	199,-
Personal Paint	(D)	DM	70,-

Büro:

TurboCalc 2	(D)	DM	134,-
Maxon Twist	(D)	DM	229,-

Programmiersprachen: (Weitere Programmiersp. lieferbar)

AMOS Creator	(D)	DM	85,-
AMOS Professional		DM	85,-
DAS AMOS BUCH	(D)	DM	49,-
MAXON ASM	(D)	DM	119,-

Utilities: (Weitere Utilities lieferbar)

PC-Task	(D)	DM	85,-
Diavolo Backup	(D)	DM	89,-
Photo Work	(D)	DM	159,-
Pelican Press	(D)	DM	103,-

Weitere Programme lieferbar

Bestellannahme Mo. bis Sa. von 9.00 bis 19.00 Uhr

Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Lieferung per Vorantrag oder Nachnahme möglich, zusätzl. Versandkosten. Lieferung solange der Vorrat reicht. Angebote freibleibend.

Bestellannahme:
Telefon: 040/ 642 69 13

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Wenn am Ende eines **Mortal Kombat**-Fights in großen Lettern „Finish Him!“

am Monitor prangt, gilt es, schnell die richtige Joystick-Kombination einzusetzen, um



Johnny Cage: Powerschlag



VOR, VOR, VOR, FEUER

Sub-Zero: Kopferbrücker



VOR, UNTEN, VOR, FEUER

Kano: Herzgreifer



ZURÜCK, ZURÜCK, FEUER

Scorpion: Höllefeuer



RICHTIGE ENTFERNUNG ZUM GEGNER
UNTEN, UNTEN, FEUER

Rayden: Hordung



VOR, VOR, ZURÜCK, ZURÜCK, ZURÜCK, FEUER

Li Kang: Rotationskick



VOR, 360° DREHUNG, FEUER

Sonya Blade: Todeskuß



VOR, VOR, ZURÜCK, ZURÜCK, FEUER
FUNKTIONIERT AUCH AUF ENTFERNUNG!



mittels der berühmten Death Blows dem Gegner den letzten Funken Leben aus dem Körper zu blasen. Welche Joystick-Aktionen nun bei den unterschiedlichen Kämpfen ihren ganz speziellen Death Blow auslösen, verrät Euch Hakan Baran (S.68).

Das „Game Solving Department“, wie sich ein paar Jungs aus Denzlingen zu nennen pflegen, hat für alle **Body Blows Galactic**-Fans neben jeder Menge schlagkräftiger Tipps eine Beschreibung aller Kontrahenten erarbeitet, mit deren Hilfe es auch diversen Freizeit-Prüglern ein leichtes sein sollte, den vielen

teil sind außerdem Fighter, die mit einer Distanzwaffe den Gegner in die Deckung zwingen, um ihn dann mit einem langen Kick oder Flying Kick anzugreifen. Im Falle eines gegnerischen „Flugangriffs“ ist es ratsam, entweder, vorausgesetzt man ist schneller, dem Feind entgegenzuspringen, oder einen Sekundenbruchteil abzuwarten, um dann den Angriff zu unterbrechen. Übrigens kann man nur von dem Körperteil verletzt werden, das auch den Schlag ausführt. Findet man also eine „Lücke“ am Gegenüber, läßt sich selbst ein kräftemäßig überlegener Fighter besiegen.



fiesen Gegnern eine ordentliche Packung zu verpassen. Wie bei allen Kampfspielen gilt auch hier generell: Der Schnellere gewinnt. Von Vor-

Kämpfer, die nach nur einer Joystickbewegung eine ganze Reihe von Schlägen selbständig durchführen, sind für den Spieler besonders wertvoll, da

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games	Preis	Preishits (solange Vorrat reicht!)	Preis
A-Train	89,95	1943	29,95
A-Train Construction Set	39,95	009 Attack Sub	29,95
Aces Of The Pacific *	79,95	Advanced Destroyer Simulator	29,95
Airbus A320	ab 79,95	Arkanoid 2	19,95
Ambermoon	79,95	Bird's Tale 3	29,95
Antares	89,95	Battle Chess	29,95
Aufschwing Oel	89,95	Battlehawks 1942	29,95
Bot's Bad Day *	69,95	Subtle Bobble	29,95
Body Blows Galactic	59,95	Budokan	39,95
Battle Isle 2 *	89,95	California Games 2	29,95
Brian The Lion *	69,95	Chuck Rock 1, 2	je 39,95
Burntime	79,95	Emlyn Hughes International Soccer	29,95
Burning Steel *	75,95	F-16 Strike Eagle 2	49,95
Campaign 2 *	79,95	F-17 Challenge	29,95
Cannon Fodder	59,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Christopher Columbus *	79,95	Falcon	29,95
Cool Spot	69,95	Falcon Mission Disk 1	29,95
Dune 2	59,95	Falcon Mission Disk 2	29,95
Der Clown *	89,95	Flames Of Freedom	49,95
Der Patriot	69,95	Flight Of The Intruder	39,95
Der Schatz im Silbersee *	79,95	Go For Gold	29,95
Die Höhlenwelt *	79,95	Hard Drivin' 2	29,95
Die Swatter	89,95	Heart Of China	29,95
Disposable Hero *	59,95	Hunt For Red October 1	29,95
Dogfight	69,95	Hunt For Red October 2	19,95
Dungeon Master 2 *	79,95	Immortal	39,95
Edmaria *	69,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Elizabeth *	69,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Elite 2	59,95	KGB	39,95
Elysium *	79,95	Legend Of Kyrandia	39,95
Empire Deluxe *	79,95	Loom	39,95
Fields Of Glory *	79,95	M1 Tank Platoon	39,95
Globule	59,95	Mad TV (dt.)	29,95
Gobline 3	79,95	Maniac Mansion	39,95
Grand Prix	75,95	Mig 29	39,95
Gunship 2000	69,95	Monkey Island 1 (dt.)	39,95
Hattrick *	79,95	North & South	29,95
Hired Guns	69,95	Operation Hammer	29,95
History Line	79,95	Operation Stealth	39,95
Ishar 2	59,95	Pacomania	19,95
Jurassic Park	59,95	Pipemania	19,95
K 240 *	59,95	Pracy On The High Seas	39,95
Kingmaker	79,95	Pirates	29,95
Kings Quest 6 *	69,95	Populous & Promised Lands	39,95
Legend Of Sorasil *	59,95	Prince Of Persia	39,95
Lost Vikings	69,95	Railroad Tycoon (dt.)	39,95
Luther Mathäus	69,95	Raid For The Skies	39,95
Mad Burger *	79,95	Rick Dangerous 2	29,95
Mad Hews *	79,95	Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Maelstrom *	39,95	Shadowlands	29,95
Might & Magic 4 *	79,95	Silent Service 2 (dt.)	39,95
Model Combat	59,95	Special Forces	39,95
Nascar *	69,95	Starfighter 2	29,95
Pirates Gold *	89,95	Streetfighter 2	39,95
Pizza Connection *	79,95	Stunt Car Racer	29,95
Prime Mover	59,95	Team Yankee	19,95
Second Samurai *	69,95	Terminator 2	29,95
Shadow Of The Comet *	65,95	Tornado Ground Attack	29,95
Simon The Sorcerer	79,95	Trivial Pursuit	39,95
Soccer Kid	59,95	Turcan 1, 2	je 19,95
Space Hulk	69,95	Ultima 5	19,95
Star Trek *	69,95	Winter Olympics	19,95
Starmachwerk (DS-2) *	79,95	WWF Wrestlingmania	29,95
Syndicate	89,95	Xybots	9,95
Syndicate Data Disk *	39,95		
T.F.X. *	89,95		
Tornado	69,95		
Turcan 3	69,95		
Uridium 2	49,95		
Wing Commander (dt.)	49,95		
Winter Olympics *	69,95		
Zeppelin *	79,95		
Zod 2	59,95		

Computer	Preis
Amiga 600	399,-
Amiga 1200	499,-
Aufpreis für interne 65 MB Festplatte	399,-
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-

Zubehör	Preis
512 KB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
CD-ROM für A500, A500+	249,-
Kickstart-Linschalplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	29,95
Speichereinheit auf 2 MB für A500+	99,95
Staubschutzhülle für A500, A500+	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
ext. 130 MB-Festplatte für A500, A500+	199,-
Andere Größen auf Anfrage!	

Disketten	Preis
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2DD	ab 7,50

Joysticks	Preis
Advanced Graphic Game Pad	49,95
Advanced Graphic Joystick	59,95
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
Competition Pro Mini Spezial	29,95
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15
Automatischer Anruferdienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

es dem Kontrahenten in dieser Zeit nicht möglich ist, zu reagieren. Im sogenannten Mercy Mode liegt der Gegner, nach einem extrem guten Schlag von uns, mehrere Sekunden hilflos am Boden. Greift ihn in dieser Zeit keinesfalls an, denn sonst bekommt Ihr, sobald der Knabe wieder auf den Beinen ist, sofort eins auf die Mütze! Eine weitere Gemeinsamkeit stellt die Geheimtechnik des Computergegners dar: Der Rechner muß, im Gegensatz zu Euch,

kurze Distanzen sind in seinem Repertoire abgedeckt. Auch seine Geschwindigkeit läßt nichts zu wünschen übrig. **Luka:** Mittel. Der Drehwurm ist entweder keine Überraschung oder leicht zu unterschlagen; nur der Eiszapfen greift die obere und untere Deckung an – richtigen Abstand vorausgesetzt. **Komm:** Geborener Verlierer. **Junior:** Char: Ein angenehmer Gegner und der beste Fighter.



seinen „Trick“ nicht „aufladen“ – wer also gleichzeitig mit dem Compi seinen Geheimkick ausführen möchte, zieht dabei immer den kürzeren! So, nun wollen wir uns die zwölf galaktischen Überhelden mal näher ansehen:...

Verwendete Abkürzungen:

Char: Charakter

Naka: Nahkampf

Komm: Kommentar

Ghtk: Geheimtechnik

Luka: Luftkampf

Wara:

Char: Schwächster Computergegner, schwächster Spieler. Prädikat: Billig!

Ghtk: Der Odolpuster bringt keinen Energieabzug, lediglich Immobilisation.

Naka: Ganz gut. Lange und

Ghtk: Ist ganz nützlich, hat jedoch den Nachteil, daß er unterlaufen werden kann.

Naka: Perfekt! Die Kombinationen „The Blitz“ und „Hook“ sind nahezu unschlagbar und erleichtern jeden Gegner um rund ein Drittel seiner Energie.

Luka: Gut. Der „Iron Upper-cut“ holt jeden Luftikus auf den Boden der Tatsachen zurück und zeigt jedem Kinn, dessen Besitzer am Boden klebt, die Höhen des Lebens. Daß sein Kick einfach keinen „Kick“ hat, gleicht der „High Jab“ wieder aus.

Komm: Es ist ohne viel Übung möglich, der gesamten Fighterschaft zu zeigen, was ein Haken ist.

Danny:

Char: Als Gegner gleicht er Junior, als Spieler ist er schwächer.

Ghtk: Der Riesenball ist fast unschlagbar. Auch als Finte für den Roundhouse zu gebrauchen.

Naka: Sehr gut. Große Variationsmöglichkeit bei guter Geschwindigkeit.

Luka: Sehr gut. Er hat auf alle Angriffe eine Antwort mit Kick parat. Der „Deflector Bolt“ ist eine geheime Technik, die nicht aufgeladen werden muß!

Komm: Der tolle Hecht im Top-Gun-Format, ein flotter Hüpfen mit schlagenden Argumenten – was will man mehr?

Puppet:

Char: Guter Gegner, mäßiger Spieler.

Ghtk: Der „Disarmer“ kann höchstens Erdferkeln gefährlich werden. Außerdem ist der Spitzfuß für die Dauer des Kicks für Angriffe aus der Luft sehr empfänglich.

Naka: Mies. Schläge

Luft: der „Pedal Kick“ drückt die Nase ins Gesicht.

Komm: Neben dem „Pedal Kick“ ist „Locomotion“ der einzige nützliche Trick, den Puppet drauf hat.

Tekno:

Char: Lausiger Gegner, schneckiger Spieler.

Ghtk: Der „Thunder Shot“ ist ebenso voraussehbar wie langwierig.

Naka: Mittel. „Retro Thrust“ gibt mit „Blas Kick“ und einer effektiven unteren Deckung eine gute Mischung. Die Zeit, die er zwischen den Schlägen braucht, verhilft ihm jedoch oft zu einem Fuß im Blechgesicht.

Luka: Mittel. Den eisernen Hintern hochzukriegen, ist schwer – wenn man es jedoch mal raus hat, sollte man gleich mittels „Retro Blast“ ein paar Visagen versengen.

Komm: Hat man sich an sein unmögliches Tempo gewöhnt, fragt man sich, warum man ihn ausgewählt hat!

Inferno:

Char: Starker Kontrahent, starker Spieler.

Ghtk: Reichweite sowie Nützlichkeit sind beschränkt, außerdem bewirkt die „Spin-



sind einfach zu langsam, um eine gute Serie davon zu platzieren.

Luka: Gut. Der „Flying Kick“ löchert den Gegner in der

ning Flame“ gleiches, ohne aufgeladen werden zu müssen.

Naka: Sehr gut. Der „Heat Creeper“ zieht aus nächster Nähe doppelt und drückt den

Gegner weg. Zwei Punches und ein „Flame Hook“ finden immer Aufmerksamkeit.

stecken, ist der Spaß vorbei!

Phantom:

Char: Starker Gegner, starker

Lazer:

Char: Sehr mäßiger Gegner und Spieler.

Ghtk: Gefährlich – jedoch mit gefährlich langer Vorbereitungszeit.

Naka: Na ja. Er leidet unter der Tatsache, daß er eigentlich nichts kann, auch keine Kombinationen.

Luka: Etwas besser. „Flying Lightning Strike“ und „Flying Kick“ sind in ihrer Wirkung ganz gut, leiden allerdings an großen Schwachstellen.

Komm: Schnell, hat aber nix zu bieten. Es fehlen einfach die Kombinationen.

Dragon:

Char: Solider Gegner, mäßiger Spieler.

nung, daß der eine oder andere sitzen wird.

Dino:

Char: Unterhaltsamer Gegner und beinahe guter Fighter.

Ghtk: Wenn das grüne Was-auch-immer-es-sein-soll seine Runden zieht, bewegt sich der Raptocorisaurus nicht. Er ist gegen Angriffe aus der Luft nicht geschützt, teilweise auch deshalb nicht, weil die Reichweite des Tricks beschränkt ist.

Naka: Effektiv. Sein Repertoire an Schlagvarianten ist immer für eine Überraschung gut. Bei seiner Schnelligkeit läßt sich beinahe alles kombinieren.

Luka: Griff ins Klo. Wirklich nichts zu machen. Er kommt einfach nicht vom Boden weg! Wer mit diesem Reptil seine Fights bestreitet, bleibt am Boden, sonst sind Mann und Echse verloren.

Komm: Mögt Ihr Jurassic Park? Mögt Ihr Dinos? Mögt Ihr Raptoren? Dann nehmt ihn und seht zu, was Ihr mit ihm anstellen könnt!

Azona:

Char: Nervenaufreißende Gegnerin, gewöhnungsbedürftige Spielerin.

Ghtk: Das Brett poliert gnadenlos sämtliche Körperteile, sogar in der Luft. Leider ist die Reichweite reichlich begrenzt.

Naka: Mittelmäßig. Sie muß wie Phantom näher ran als andere. Ein „Sliding Kick“ oder ein „Forward Flipper“, dazu ein paar Punches, können jeden aus der Fassung bringen – überschätzt jedoch nicht ihre scheinbar recht hohe Geschwindigkeit!

Luka: Gut. Eine „Dive Bomb“ oder ein „Flying Kick“ sind recht brauchbar, vor allem wenn man sich anschließend mit einem „Back Flipper“ zurückzieht.

Komm: Sie ist nur so stark, wie sie aussieht. Wer sie aufrecht auf dem Brett halten kann, ist kurzzeitig in der Lage, ordentlich auszuteilen.



Luka: Sehr gut. „Flying Fireball“ ist grundsätzlich eine solide Entscheidung. Andernfalls läßt sich schnell auch was zusammenbasteln.

Komm: Dieser märchenhafte Junge steckt voller Überraschungen. Wenn man sie erst mal alle anzuwenden weiß, ist er der heiße Tip schlechthin.

Kai-Ti:

Char: Als Computer eher schwach, als Spieler eher stark.

Ghtk: Die Fingerdrückerei ist die beste defensive Waffe, da der Benutzer selbst nichts davon abbekommen kann, solange sie in Anwendung ist. Außerdem hat diese Technik, bis auf den kleinen Augenblick danach, keine Schwächen.

Naka: Ganz gut. Der „Triple Kick“ ist der Gourmet-Schlag. Bei der berauschenden Geschwindigkeit der Lady sind Schlagkombinationen nahezu keine Grenzen gesetzt – aber wehe, wenn sie in die Defensive gerät!

Luka: Gut. Mit ihrem „Flying Kick“ ist sie immer besser als die anderen.

Komm: Wer die Schnelligkeit nutzt, ist gut bedient – muß man hingegen erst mal ein-

und gewöhnungsbedürftiger Spieler.

Ghtk: Der „Super Swoop“ ist eine todsichere Waffe, wenn man nah genug am Gegner steht und sich sicher ist, daß dieser keinen Energieball losläßt.

Naka: Gut. Der „Deathbutt“ haut doppelt rein. Der „Orb of Destruction“ ist, sofern man nicht am Gegner klebt, so gut wie unparierbar.

Luka: Gut. „Flying Globe“ zur Abwehr und „Jumping Death“ zum Angriff, und die Sache ist geritzt!

Komm: Er muß sehr nahe ran, um mit allen Tricks kämpfen zu können, was jedoch bei seinem Zone-dreißig-Tempo anfänglich zum Verhängnis werden kann.



Ghtk: Vor allem bei langsameren Kontrahenten nützlich. Aber Vorsicht: Er schlägt nur mit den Füßen zu! Sollte er oberhalb getroffen werden, steckt er alles ein.

Naka: Ausreichend. Die große Zeitspanne zwischen den einzelnen Schlägen nervt tierisch. Mit dem „Grab & Crash“ können jedoch langatmige Schläge des Gegners verhindert werden.

Luka: ???, Egal, was er auch anwendet, es gibt immer eine undichte Stelle.

Komm: Er ist weder stark noch schnell. Will man gewinnen, muß man sich auf den ganz normalen Nahkampf einlassen und möglichst viele kurze Schläge ausführen, in der vagen Hoff-

Alle Tips auf einen Blick

[illegible]



EMP Handelsgesellschaft mbH Postfach 17 21 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99

TOP - NEUHEITEN

Alien 3		650046	49,99 DM	DA
Alien Breed 2	A 500/3000	650050	54,99 DM	DA
	A 1200/4000	650051	59,99 DM	DA
Anstoss	A 500/3000	650040	84,99 DM	KD
	A 1200/4000	650041	84,99 DM	KD
Ambermoon		650099	84,99 DM	KD
Apocalypse		650063	49,99 DM	ML
Body Blows Galactic	A 500/3000	650049	54,99 DM	ML
	A 1200/4000	650104	59,99 DM	ML
Cannon Fodder		650096	59,99 DM	DA
Christoph Columbus		650097	84,99 DM	KD
Die Siedler		650083	89,99 DM	KD
Dreamlands		650107	69,99 DM	KD
Compilation mit ISHAR 1, STORM MASTER, TRANSARCTICA III				
Dogfight		650036	79,99 DM	DA
Elite 2 - Frontier		650087	74,99 DM	DA
F - 117 A Stealth Fighter		650044	74,99 DM	DA
Football Manager III		650003	74,99 DM	KD
Gunship 2000		650024	74,99 DM	DA
Hired Guns		650064	74,99 DM	DA
Ishar 2		650065	66,99 DM	KD
Kingmaker		650101	79,99 DM	KD
Mortal Kombat		650045	54,99 DM	DA
Overdrive (Team 17)		650037	49,99 DM	ML
Premier Manager 2		650038	59,99 DM	KD
Sabre Team		650069	59,99 DM	KD
Terminator 2		650106	54,99 DM	DA
Turrican 3		650084	59,99 DM	DA
Uridium 2		650085	66,99 DM	ML
Winter Olympics		650108	74,99 DM	ML
Zool 2		650086	59,99 DM	DA

TOP - TITEL

1869		650070	79,99 DM	KD
A-Train - Construction - Set		650042	34,99 DM	KD
Abandoned Places		650062	79,99 DM	E
Ancient Art Of War In The Skies		650025	69,99 DM	DA
Battle Isle Bundle		650006	69,99 DM	KD
(Battle Isle + Data Disk I)				
Battle Isle Data II		650005	44,99 DM	KD
(Läuft ohne Hauptprogramm)				
Bundesliga Manager Pro 2.0		650002	79,99 DM	KD
Burntime		650039	69,99 DM	KD
B - 17 Flying Fortress		650016	74,99 DM	DA
Civilisation		650013	79,99 DM	KD
Disposable Hero		650059	69,99 DM	KD
Eishockey Manager		650001	79,99 DM	KD
Flashback		650023	69,99 DM	KD
Formula One Grand Prix		650015	79,99 DM	DA
History Line 1914-18		650007	79,99 DM	KD
Indiana Jones 4		650066	89,99 DM	KD
Lemmings 2		650012	69,99 DM	KD
Lionheart		650067	66,99 DM	DA
Der Patrizier		650068	79,99 DM	KD
Space Hulk		650060	64,99 DM	KD
Syndicate		650032	69,99 DM	KD
When Two Worlds War		650081	79,99 DM	KD

**Grosse Sonderaktion
bis zum 28. Februar 1994!**

Wer 5 Spiele bestellt und uns mit seiner Bestellung den Namen eines Bekannten/Freundes nennt, an den wir unseren Katalog schicken dürfen, der erhält das Spiel "Motörhead" gratis!

News Topseller Sonderangebote

TOP - PREISE

Alien Breed Special Edition	650047	29,99 DM	DA
Apydia	650027	19,99 DM	DA
Assassin B-Mix	650071	29,99 DM	ML
Cardiacc	650072	29,99 DM	DA
Chaos Engine	650010	39,99 DM	DA
Death Knights Of Kryn	650092	49,99 DM	KD
Dune 2	650011	54,99 DM	KD
Eye Of The Beholder I	650093	49,99 DM	KD
F - 17 Challenge	650048	24,99 DM	ML
First Samurai	650077	27,99 DM	DA
Flight Of The Intruder	650028	29,99 DM	DA
Goal (Kick Off 3)	650008	54,99 DM	KD
Indiana Jones 3	650089	49,99 DM	KD
J.C. Great Courts II	650076	27,99 DM	KD
Jaguar XS 220	650055	29,99 DM	DA
Knights Of The Skys	650026	29,99 DM	DA
Legend Of Kyrandia	650029	29,99 DM	KD
Legend Of Fairghall	650095	49,99 DM	KD
Lords Of Power (SUPER!!!)	650078	79,99 DM	KD
Compilation mit RED BARON, RAILROAD TYCOON, SILENT SERVICE 2 + PERFECT GENERAL !!!			
Lotus III	650053	29,99 DM	DA
Mega Lo Mania	650030	29,99 DM	KD
Monkey Island 1	650091	49,99 DM	KD
Pacific Island	650054	29,99 DM	E
Pirates!	650017	32,99 DM	DA
Project X (Team 17)	650031	29,99 DM	ML
Sensible Soccer 92/93	650009	39,99 DM	KD
Special Forces	650056	29,99 DM	E
Starbyte Super Soccer	650102	19,99 DM	KD
Triple Action Vol. 3	650073	39,99 DM	KD
Compilation mit TITUS THE FOX, GHOSTBUSTERS II und TARGHAN !!!			
Triple Action Vol. 4	650074	39,99 DM	KD
Compilation mit BLUS BROTHERS, SATAN und MAYA !!!			
Triple Action Vol. 5	650075	39,99 DM	KD
Compilation mit CRAZY CARS 3, GRAND PRIX MASTER und BATTLETECH !!!			
Wing Commander I	650034	39,99 DM	KD
Woody's World	650052	29,99 DM	E
Zak McKracken	650090	49,99 DM	KD

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM
Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,-- DM
Ab einem Lieferwert von 150,-- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,-- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.
Bei Bestellung erhalten Sie unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

Da die Spezialversionen für Commos Junior inzwischen oft schon parallel zur Normalausführung kommen, wird auch diese Rubrik immer dünner: Drei Nachzügler können wir diesmal noch anbieten!

SIMON THE SORCERER



Die Fahrkarte ins märchenhafte Abenteuerreich des kleinen Zauberlehrlings Simon kostet in der Spezialversion für A1200-Magier zwar 109 Taler, dafür erstrahlt die Fantasylandschaft hier auch in voller 256-Farben-Schönheit. Da macht es gleich doppelt soviel Spaß, schlafenden Zwergen den Rauschebart abzuschneiden, einen Riesen kräftig blasend im Schlaf zu stören und was hier sonst noch so alles an obskuren Aufgaben anfällt.

Die Grafik ist nicht nur farbenfroher, sondern auch ein wenig detailreicher als gehabt, am Spielablauf hat sich natürlich nichts geändert. Aber das war bei diesem rundum gelungenen Abenteuer-Hit von Adventuresoft ja weder zu erwarten noch nötig – aus malerischen Gründen setzen wir jetzt ebenfalls den Pinsel an und erhöhen auf kunterbunte 86 Prozent.



ALFRED CHICKEN

Auch Mindscapes hüpfendes Federvieh mit dem großen Schnabel jagt am 1200er immer noch durch dieselben Plattformen: Alfred bereist Käse-, Spielzeug oder SF-Szenarien und sammelt Diamanten, Luftballons und andere wichtige Dinge ein, welche die Programmierer dort vergessen haben. Um sich seiner Gegner zu erwehren, darf er dabei des öfteren im

todesmutigen Sturzflug antauschen, weil die alte Friedenstaube anfänglich ja nach wie vor unbewaffnet durch die Gegend flattert. Während die Änderungen beim Gameplay also gleich Null sind, entdeckt der prüfende Blick auf die putzige Optik eine leicht verfeinerte Farbgebung. Erfreulich auch, daß man für die fröhliche Viecherei bloß noch 69 Eier



legen bzw. anlegen muß. Wir hingegen bestehen trotzdem

unverändert auf unseren bereits ausgeteilten 72 Prozent.

D/GENERATION



Fast anderthalb Jahre ließ sich Mindscape mit der Spezialversion dieses actionreichen Knobel-Abenteuers Zeit. Es schildert die haarsträubenden Erlebnisse eines pflichtbewußten Kuriers, der unversehens mit den Folgen eines gentechnologischen Super-GAU's fertig werden muß. Das aus allerlei verzwickten Puzzles, Geschicklichkeits- und Action-szenen zusammengesetzte Spielprinzip hat bis heute nichts von seinem Reiz verloren, die isometrische 3D-Gra-

fik wirkte schon bei der Erstveröffentlichung ein wenig angestaubt. In Sachen Präsentation ist auch mehr oder weniger alles beim alten geblieben – es gibt ein schöneres Intro, die Farben leuchten vielleicht ein bißchen intensiver, und die Begleitmusik mag eine Spur peppiger klingen. Am besten klingt freilich der Preis von 59 Markern, den man ins Softwarelabor schleppen muß; wir verteilen daher zum Ausklang klangvolle 77 Prozent. (ms)

Spielspaß hoch

32

Specialitäten
Special II

Daß neue Eigenentwicklungen für den Neuzugang in der Amigafamilie einen eigenen Test bekommen, ist Ehrensache – daß wir hier kurz und bündig CD-Umsetzungen älterer Progis vorstellen, ist Tradition!

ALFRED CHICKEN



Nach Plattformstars wie „Zool“ oder „James Pond“ dreht sich nun auch Mindscapes knuddeliges Actionhendl am CD-Spieß. Das Gameplay hat man dabei 1:1 von der Diskversion übernommen; es gilt, bunte Spielzeug- oder Werkstatt-Szenarien zu durchhüpfen, Feinde mit dem Schnabel beiseite zu picken und allerlei Bonusgut aufzuklauben. Die Gegnerattacken sind stets fair, für Abwechslung sorgen Schwimmabschnitte

und kleine Puzzles, für große Augen die aufgebohrte Präsentation: Die Musik kommt direkt von CD, der Grafik hat man ein paar zusätzliche Farben sowie einen parallax scrollenden Hintergrund spendiert. Optik und Akustik gefallen also eine ganze Nummer besser, und das Optionsmenü mit einstellbarer Anzahl der Continues und Highscore-Tabelle ist überhaupt neu – genau wie unsere Wertung von nunmehr **76 Prozent**.

SIM CITY

Diese Scheibe wurde einst für Commodore Multimedia-Flop CDTV entwickelt, verrichtet jedoch auch am CD³² problemlos ihren Dienst – und enthält mit Maxis' Städtebausimulation einen der ganz großen Digi-Klassiker! Bereits beim Aufbau der Ansiedlungen ist strategisches Denken gefragt, die Verwaltung erfordert nicht minder viel finanzpolitisches Fin-

gerspitzengefühl. Nur wer die Steuerschraube und Probleme wie Umweltverschmutzung, Kriminalität und Verkehrschaos gleichermaßen im Griff hat, steigt im Ansehen der Einwohner und bringt es vielleicht mal zum perfekten Bürgermeister einer perfekten Stadt. Nicht perfekt, aber wesentlich schöner als bei der Diskversion, sind



Grafik und Sound auf CD ausgefallen, und die Steuerung geht mit dem Joypad

fast ebensogut von der Hand wie mit der Maus. Ein klarer Fall von **79 Prozent**!

LEMMINGS



Auch die kleinen Selbstmörder von Psygnosis trieben sich bereits anno CDTV auf CD herum, auch sie markieren einen Meilenstein der Softwaregeschichte. Bei der genialen Actiontüftelei muß der Spieler bekanntlich einer pro Level variierenden Anzahl von Lemmings (das sind ebenso winzige wie witzige Viecher!) den Heimweg trotz aller Blockaden und Gefahren wie Berge, Todesfallen und Säureseen ebnen. Die

Biester tapsen dabei stets stur geradeaus, oft genug direkt in ihr Verderben. Um sie umzuleiten, muß man einzelnen Exemplaren über Icons spezielle Fähigkeiten verpassen, so daß sie klettern, graben, Treppen bauen und noch einiges mehr können. Auch wenn der in der Diskversion noch vorhandene Zwei-Spieler-Modus am Splitscreen fehlt und es längst diverse Nachfolgespiele gibt – **88 Prozent** verdienen die Lemmings noch locker! (rl)



BUBBA' N' STIX

Um in der aktuellen Flut von Jump & Runs für den Amiga nicht unterzugehen, hilft nur Originalität – ergo hat man bei Core Design den neuen Hüpfhelden mit einem irren Allzweckinstrument ausgerüstet!



und scrollt auch ebenso brav wie parallax in jede Richtung. Schade bloß, daß die Lauscher zwischen (spritziger) Begleitmusik und (durchschnittlichem) Sound-FX wählen müssen: beides zusammen ist nicht möglich.

Fazit: Aufgrund mangelnden Feintunings beim Gameplay bzw. der Steuer-

Bubba bereist die Plattformen mit einer schicken Latzhose am Leib, einer flotten Mütze auf dem Kopf und dem praktischsten Stock aller Zeiten in der Hand. Das Teil dient zum Verminnen der Gegner und Erdbeben starrer Felsklänge, zum Überbrücken von Schluchten, zum Aushebeln der dicksten Felsbrocken und zum Betätigen sonst unerreichbarer Schalter – man fragt sich wirklich, wie seine Kollegen bisher ohne dieses Tool namens Stix auskommen konnten.

Mit Hilfe des guten Stöckchens soll Bubba nun die Flucht von einem fremden Planeten gelingen. Zunächst wird also der Alien-Wald durchforstet, wo man im Kampf gegen marschierende Büsche und Bäume, Schleimtropfen und andere Widrigkeiten nicht nur ein geübtes Joystick-Händchen, sondern auch einen klugen Kopf beim Knacken kleinerer Rätselstücke beweisen muß. Fast noch etwas Knobellastiger geht's anschließend am Raumschiff-Schrottplatz zu, wo sich in zahlreichen Brüchen einige Tentakelgegner und noch mehr Porzies in den Weg stellen, die ihrerseits oft nach geschicktem Stöckereinsatz verlangen. In der Höhlenwelt kon-

men dann wieder die Aktionisten zum Zuge, wobei sie es hier am schwersten haben. Aufgrund des überbelegten Joysticks reagiert Bubba gelegentlich etwas träge auf die Kommandos. Abhilfe schafft ein Zwei-Button-Pad, bzw. –Stix, da die (extra angepumpte) Steuerung dann wesentlich besser von der Hand geht. Doch auch ohne solches Equipment läßt es sich hier (über-) leben, schließlich verträgt der Held etliche Feindberührungen, ehe er sich von einem seiner drei Leben verabschiedet und am zuletzt besuchten Startpunkt einen neuen Anlauf wagt. Außerdem zeigen die Plattformen nicht nur Reizen: Die Genre-Standards (Sammelboni, Extraleben etc.) sind selbstredend enthalten, nachgeladen wird nur selten, und wenn, dann recht kurz, aber vor allem breitet Bubba 'n' Stix ein Feuerwerk an witzigen Gags

und Einfällen ab, das seinesgleichen sucht! Ja, zeitweise meint man, ein



richtiges Slapstick-Movie zu sehen, wenn sich Aliens gegenseitig die Keule über den Schädel ziehen oder dumm aus der Wäsche gucken, weil der auf Bubba abgezielte Felsbrocken ihnen selbst auf die Birne fällt. Wie von Core Design nicht anders gewohnt, läßt die technische Umsetzung der Ideen kaum Wünsche offen: Die Animationen der Sprites sind vom Feinsten, die bunte Hintergrundgrafik bleibt ebenfalls nicht ganz unbewegt



ung ist Bubba 'n' Stix knapp an der Hit-Hürde gescheitert – aber wer mal wieder ein etwas anderes Jump & Run zocken will, der sollte sich Cores Stöckchen trotzdem schnappen! (rh)

BUBBA' N' STIX

(CORE DESIGN)

JUMP & RUN

78%

„WITZIG“



GRAFIK	74%
ANIMATION	87%
MUSIK	81%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Blue Byte Software

ist ein führendes Verlagshaus für Unterhaltungssoftware
und wurde 1988 gegründet.

Wir entwickeln unsere Produkte für PC, Amiga und
Video Entertainment Systeme wie Nintendo und Sega.
Der Vertrieb unserer Produkte erfolgt über unsere Niederlassungen in
Deutschland, Frankreich, Großbritannien und den USA.

Da wir ständig expandieren, benötigen wir dringend
Unterstützung für die kreative Entwicklungsabteilung:

ideenreicher Grafiker Programmierer

Sind Sie interessiert in einem jungen Team mitzuarbeiten?
Dann senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen
(wenn Sie sich als Grafiker bewerben:
bitte Arbeitsproben zur Verfügung stellen)
einschließlich Lichtbild und frühestem Eintrittstermin an:



Blue Byte Software GmbH
z. Hd. Herrn Thorsten Knop
Aktienstr. 62
45473 Mülheim
Tel.: 0208/473837

SEEK & DESTROY

Spätestens seit „Desert Strike“ sind Heli-Ballereien groß in Mode, das hat nun auch Mindscape erkannt und flugs einen Action-Hubschrauber von der Leine gelassen. Ein nicht hundertprozentig glücklicher Start...



auch Luft-Boden-Raketen, Napalmbomben sowie (einmalig) alleszerstörende Luftunterstützung zur Verfügung stehen. Als äußerst praktisch erweist sich dabei ein Radarscanner, der die gesamte Umgebung in zwei Zoomstufen zeigt; außerdem finden sich in ruinierten Ruinen bisweilen frische Treibstoff- oder Munitionsvorräte.

Solokrieger mag der eintönige Spielverlauf somit bald ermüden, Piloten mit Teamgeist und Partner haben's da besser. Wenn ein Spieler die Waffen und ein weiterer die Steuerung übernimmt, kommt durchaus so etwas wie Laune auf! Günstig auch, daß sich der Heli wahlweise via Stick oder Maus dirigieren läßt, wobei der Nager sogar die bessere Wahl sein dürfte. Was nun die Präsentation angeht, so sollte man sich von den Standfotos wirklich nicht täuschen lassen, denn der Rotier-Effekt ist ganz große Klasse, und an Grafikdetails herrscht auch kein

Mangel – da ziehen Raketen Abgasdämpfe hinter sich her, und getroffene Panzer blasen vor der finalen Explosion ein letztes Rauchwölkenchen in die Luft. Daneben sorgen Funkverkehr in glasklarer Sprachausgabe und eine realistische Soundkulisse für Atmosphäre, im Titelbild dröhnt zum harten Thema passende Heavy-Metal-Musik.

Was Seek & Destroy zur Spitzenballerina fehlt, das sind Levelcodes und vor allem eine Portion mehr Abwechslung, so reicht's halt nur für den kleinen Actionhunger zwischendurch. (rl)

Die Spielidee hat man der Einfachheit halber gleich vom „Wüstenschlag“ übernommen: Der Pilot darf auch hier kriegerische Missionen fliegen, wobei taktisches Vorgehen gut und schnelles Reaktionsvermögen besser ist. Völlig neu und eigenständig ist dagegen die grafische Präsentation, auch wenn sie auf den Fotos ein wenig öde aussehen mag. Der Witz bei den von oben sichtbaren Landschaften ist nämlich die Animation, denn all die Palmen, Gebäude und Gegner rotieren um das (quasi in der Bildmitte fest installierte) Heli-Sprite herum, und das absolut ruckfrei. Tatsächlich bekommt man ähnliche überzeugende Dreh-FX sonst nur auf der Super Nintendo-Konsole mit ihrem speziell dafür konstruierten Grafikchip zu sehen!

Das ehemals in der PD-Szene aktive Programmiererteam Vision Software hat sich also einen Orden für technische Höchstleistung verdient, beim Gameplay sind die Jungs indes nur knapp an einer De-

gradierung vorbeigeschrammt. So unterscheiden sich die 14 hintereinander zu absolvierenden Missionen weder in puncto Aufgabenstellung noch in Sachen Einsatzort nennenswert voneinander, zumeist rotiert man eher gelangweilt über Wüsten oder (seltener) dem Meer, um versteckte Geiseln auszumachen oder bestimmte Ziele zu zerstören – auf ein Feindbild bzw. eine Begleitstory hat die Anleitung verzichtet. Unterwegs werden nun Flakstellungen, umher-schwirrende Feindhelikopter oder auch mal Kanonenboote beharkt, wozu neben der unbegrenzt munitionierten MG



SEEK & DESTROY

(MINDSCAPE)

HELI - BALLEREI

69%

„EFFEKTIVOLL“



GRAFIK	63%
ANIMATION	87%
MUSIK	70%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	66%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

SPIELE-UNTERHALTUNG

Bestell-

- 0002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation
0005 TETRIS Achtung, mach! süchtig!
0013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5
0019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
0022 BILLARD Billardsimulation, benötigt 1 MB
0027 STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-
0029 PACMAN ähnliche Amiga-Umsetzung
0032 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation
0036 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnlt. Spiel
0039 DELUXE-HAMBURGER
ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
0043 ROLLON und PYRAMIDE
zwei Strategie-Spiele
0046 LUCKY LOSER Geldspielautomat
0051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
0052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
0053 SLOT CARS diesmal mit Feuerkraft
0054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
0056 MIAM MAN und ROLLER BALL
zwei Geschicklichkeitsspiele
0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
0063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
0064 DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel
0060 MOONBASE ein Weltraumspiel
0081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte
Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und
Animation machen dieses Spiel zum absolu-
ten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, 1MB
0082 MARIKO interessantes Denkspiel
0085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre
Städte gegen Angreifer! Superschnell!
0086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel
0087 EXTERMINATE und DARK STAR
zwei Shoot 'em up Games
0088 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game
0090 SPACE BATTLE Weltraum-Schießspiel
0091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante
mit Trainer- und Leveleditor
0092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die
Vorgänge an der Börse wieder!
0094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten
Brettspiels, mindestens 1MB-Speicher
erforderlich, sehr spielstark!
0095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung
0098 DISC Geldspiel-Automat
0101 ZAUBERWÜFEL Amiga-Version mit Maus-
steuerung und Animation
0102 DOWN HILL sehr gute Skirennen-Simulation
0103 12 KLEINE DENKSPIELE
0106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
0107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45
kommerziellen Spielen!
1104 SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILY SOL
und AMIGA-TRATION 5 super Spiele
1105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele
1111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc
1123 6 QUIZ- und DENKSPIELE
1124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME,
DOWNHILL 4 Spiele
1125 TREASURE SEARCH, Missile-C
2 Action-Games
1126 METRO und ZON 2 super Action-Games
1128 ARCHIV ein tolles Weltraum-Abenteuer
1131 IMPERIUM - Strategiespiel
1141 SBALL u. TRON
1142 CONQUEST-Kriegsstrategiespiel
1154 verschiedene PUZZLE-SPIELE
1159 TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele
1160 DOMINO sowie 2 weitere Strategiespiele
1161 POKERAUTOMAT, KNIFFEL
1162 SNAKES & LADDERS sowie DICK
DYNAMITE
1163 2 Spiele ähnlich Memory
1164 STU - gutes Schießspiel und CRUNCHMAN
1163 ALIEN FORCE
1188 MASTERMIND, DOMINOS, IT's LOGIC
3 Denkspiele
1189 CONQUEST, AMI OMEGA, ROME
3 Strategiespiele
1191 SHUGGLE BALL mit Zweispieler-Modus
1197 EVIL-TOWER ein tolles Abenteuer-Spiel
1198 CHESS - sehr gutes Schachprogramm
1204 CHEAT SHEET - Spielertips/Lösungen zu mehr
als 150 Spielen u. C-Manual
1205 DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt
gefördertes Superspiel!
1206 SHOOTING MACHINE - tolles Schießspiel

- 1207 SUB ATTACK - U-Boot-Simulation
1208 SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR
1209 DISC - Geldspielautomat
1210 PENTE - gutes Brett-Strategiespiel
1213 SOLITAIRE POKER - Street-Poker
1214 BILLARD - SIMULATION
1215 AMOEBA - Invasoren abwehren
1216 RUBICS CUBE - löst den Würfel
1217 LAMATRON - tolles Schießspiel
1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung
1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST
2 Handelsimulationen

ANTI-VIRUS

- 0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch
Linkviren, deutsch
0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt
guten Virenkillers
1156 6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME
1177 VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR-
DETECTOR, CLIKK
1181 VIRUSX 4.0



jede Disk nur DM 5,-
(zuzügl. Versandkosten)

Bitte fordern Sie unser kostenloses

AMIGA-GESAMT-INFO an!

- 1243 MAD-FACTORY und O-BALL
2 Geschicklichkeitsspiele
1244 QUIZMASTER tolles Spiel mit 300 Fragen
1245 YAHZEE, BRAINCRACKER
1252 PETERS QUEST sehr gutes Hüpf- und
Sammelspiel
1254 ROLLER sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
1255 BATTLE EGGS gutes Weltraum-Shootem-up-
Game
1257 THE PHONE COMPANY und SPACE RESCUE
1259 CRYPTO-KING, AMINES, ANISO, DELUXE
1260 WATER ATTACK Geschicklichkeits-Spiel
1261 MEGAVERSI Reversi-Variante mit Zweispieler-
Modus und ein Denkspiel
1262 BLUE ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

Ihr Vorteil:

- meist deutsche Programme
oder Programme mit
deutschen
Bedienungs-Anleitungen
- alle Programme auch unter
Kickstart V2.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt
ab Lager

KOMMERZIELLE SOFTWARE

Steuer 1993 die Vollversion bei uns nur 10,- DM

- ÜBERSETZE übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche 27,- DM
AMIGA - DER EINSTIEG das Nachschlagewerk in neuer,
aktualisierter Fassung! Geballte Informationen, Tips & Tricks + Disk 49,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz,
kopiert fast jede geschützte Software 75,- DM
DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung 19,- DM
BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbriefunkt. 19,- DM
VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen 29,- DM
ADVICE der komplette Geldanlageberater 15,- DM
MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene 19,- DM
RÖNTGEN das atomare Denkspiel 15,- DM
KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents 29,- DM
BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm, benötigt 1MB-Sp. 29,- DM
THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation 19,- DM
UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen, Immobil. 19,- DM
IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente 69,- DM

HARDWARE

- 3,5" LAUFWERK A500 intern 99,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar 119,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr 55,- DM
1,8 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abschaltbar 179,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) 59,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, inklusive ROM V1.3 89,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04 98,- DM

LEERDISKETTEN

3,5" 2DD für Amiga

- 10 Stück DM 8,50 50 Stück DM 40,00
100 Stück DM 79,00 400 Stück DM 308,00

Bestellannahme: TEL. 05231/97030

FAX 05231/970333

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Lange Str.84

D- 32756 Detmold

ANWENDER-PROGRAMME

- 0003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm
0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
0011 POWERPACKER V2.3b ein super
Datenkomprimierer
0031 DISKEY Diskettenmonitor
0040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-
Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME
0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung
0060 DATAMADE eine komfortable Adressen-
verwaltung und DaBa, die modular aufgebaute
Datenbank für Daten aller Art
0066 TURBO-IMPLODER V3.1
ein super Datenknirschier!
0069 DFÜ-PROGRAMME 8 Amiga-DFÜ-Progr
0070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gel-
malten, überwiegend animierten Icons
0071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Da-
teien durch Paßwort
0072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte
0075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung
0077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener
Intros, die beim Bootvorgang geladen werden.
Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD
Datenbank
1101 TOOLS zum Betriebssystem 2.0
1108 POLYDAT, BBASE II -Datei- und Adress-
verwaltung
1109 12 kleine Hilfsprogr. zB PD-MENU,
BOOTTOOL
1113 VIDEO-LABEL-MASTER
1115 2 VIRUSKILLER sowie 2 GRAFIKDEMOS
1117 GRAFIK MACHINE, IMPLODER-
Datenkomprimierer, ALBERT- Erstellen von
eigenen Guru-Meldungen
1129 AQUARIUM Datenverwaltung der Fish-Serie
1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung
1150 SUPERPLAY Soundplayer, ZERO-VIRUS III-
Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe -Spiel
1166 STAR AM PLAN - elektronische
Tabellenkalkulation
1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities
1200 AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprogr.
1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm
1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen
C64, Amiga und IBM-kompatible
1231 MENUMAKER- u. Festplatten-Programme
1232 SYSTEM MONITOR, deutsch
1234 SID - gutes Directory-Utility
1236 ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG
1238 HELMUT KOHL DEMO
1247 MULTIFUNKTIONS-UTILITY für die Arbeit
mit dem Amiga
1248 OS 2.0 TOOLS z.B. ALock, Boot Pic, LHA 1.3
1249 ANUBIS- ein komplettes Mailbox-System
1250 TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V2.0
0001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK
0007 AKTIEN eine Aktienverwaltung
0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
0128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen
Zahlen auf Gewinne
0129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlat-
und Blumentest, dem chinesischem
Horoskop, Sternzeichen usw.
1127 LIGAVERWALTUNG - neue Version
1233 PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM
1138 CROSS - erstellt Kreuzworträtsel
1158 DART-PUNKTE-VERWALTUNG
1170 STARLIGHT - Astronomieprogramm
1178 AKLOTTO-VERWALTUNG, SPACE ARCHIV
verwalten von Himmelskörpern
1268 SCHALT-KREIS-SIMULATOR
1269 TRICKDISK Tips & Tricks zu mehreren Hun-
dert kommerziellen Spielen
0058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG
0136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME
1194 DOLMETSCHER Übersetzungsprogramm
1218 MATHEMATIK für die 10. Klasse
1219 ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM
1221 VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE
0118 PRINTER DISK enthält 9 Druck-Programme
0120 LABELPAINT Etikettendruck
1113 VIDEO-LABEL-MASTER
1228 DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker
1251 AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-
PROGRAMM komplett in deutsch
FONTS-PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

Unsere Versandkosten:

Inland: bei Nachnahme 9,50 DM
bei Vorauskasse (bar, Scheck) 6,- DM
Ausland: nur Vorauskasse 30,- DM

**Wir suchen noch Fachhändler, die
unsere Produkte vertreiben möchten.
Rufen Sie uns an!**

Castles II

Was lange währt, wird deswegen nicht unbedingt gut – leider gilt diese traurige Weisheit aus der Konvertierungsbranche in begrenztem Umfang auch für Interplays Zweitschloß auf dem CD³²!

Die Burgherren vom PC wissen schon seit einem Jahr, daß dieses Game mit seinem Vorgänger nicht mehr so wahnsinnig viel gemein hat: Beherrsche damals noch der leicht an „Sim City“ angelehnte Schloßbau das Geschehen, so geht es hier in erster Linie um den strategischen Aufbau eines der fünf miteinander konkurrierenden Fürstenhäuser aus dem 14. Jahrhundert.

Dazu dürfen auf wirtschaftlicher, diplomatischer und militärischer Ebene Aktionen der unterschiedlichsten Art getätigt werden, während im Hintergrund leise, aber unerbittlich die Uhr tickt. Am Anfang wird man erst mal in der Landwirtschaft aktiv, schürft nach Erzen und schachtet mit Rohstoffen, um die Voraussetzungen zur Errichtung eines standesgemäßen Gemäuers zu schaffen. Für dieses entwirft man dann den Grundriß auf einem Extrascreen, die anschließende Bauphase übernimmt der Rechner in eigener Verantwortung. Als nächsten Schritt auf der feudalen Karriereleiter sollte man die Verstärkung der Armee durch frisch angeworbene Rekruten einplanen, denn der eigene Besitz will verteidigt werden, und man könnte ja auch selbst zum einen oder anderen Eroberungsfeldzug schreiten.

Die Schlachten spielen sich dann auf einer isometrischen 3D-Karte ab; dabei kann der



Wohnzimmergeneral das Gemetzel entweder komplett der Maschine überlassen oder die einzelnen Truppenteile (Infanterie, Bogenschützen etc.) per Menü jeweils separat befehlen. Je mächtiger das eigene Reich wird, um so wichtiger wird auch die Diplomatie: Verdirbt man es sich z.B. mit dem päpstlichen Legaten, droht gar die Exkommunizierung mit allen jenseitigen Konsequenzen. Ansonsten kann man nach Herzenslust spionieren und intrigieren – zumindest solange man genügend geschürftes Gold auf der hohen Kante hat, um das Volk im allgemeinen und die Armee im besonderen bei Laune zu halten.

War die Präsentation auf dem PC noch durchaus akzeptabel, so muß man diesbezüglich

am CD³² schon sämtliche Hühneraugen zudrücken: Die Grafik sieht jetzt etwas krümeliger aus, die Sprites zuckeln mit dem Cursor um die Wette, und die gelegentlich eingestreuten SW-Digifilmchen werden in der Praxis zur reinen Diashow, weil das Spieltempo irgendwo zwischen Vollbremsung und Rückwärtsgang angesiedelt ist. Aber gottlob ist Castles II ja kein Actionspiel, und gottlob kann man es auch mit der Maus steuern, denn unser Kommentar zur Joypad-Steuerung würde garantiert nicht jugendfrei ausfallen. An der Soundbegleitung gibt es indes rein gar nichts zu mäkeln. Man hätte bei der Endnote für diese nicht gerade liebevoll

gemachte CD-Konvertierung also auch strenger sein können, doch ist das Spielprinzip trotz aller technischen Widrigkeiten immer noch sehr reizvoll und zudem am CD³² nicht gerade alltäglich – geduldige Adelsherren mögen mit diesem Strategical also dennoch glücklich werden. (mic)

CASTLES II	
(INTERPLAY)	
BURG-STRATEGIE	
62%	
„BÜRGERLICH“	
GRAFIK	56%
ANIMATION	44%
MUSIK	81%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	66%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-



Jedem Tierchen sein Pläsierchen,
jedem Rechner seine Rächer: Flair hat
jetzt die erste Klopperei für das CD³²
abgeliefert. Kein Grund für „Street-
fighter II“ und „Mortal Kombat“, in
Deckung zu gehen...

Digi-Keile ist derzeit ja
groß in Mode, und
tatsächlich macht die-
ses Game zunächst auch einen
höchst modischen Eindruck:
Riesige Sprites turnen behen-
de über megabunte Parallax-
Szenarien, es gibt beein-
druckendes 3D-Scrolling wie
beim „Streetfighter II“-Auto-
maten, und der Schlagabtausch
wird von knackigen Sound-FX

und passender Begleitmusik
untermauert. Freuen darf man
sich außerdem über mehrere
Fightmodi (Tournament, Solo,
zwei Spieler), ein regulierbares
Spieltempo und das umfassen-
de Kämpfersortiment mit im-
merhin acht frei anwählbaren
Recken.

Weniger erfreulich ist schon,
daß die nicht gerade originellen
Downtown-Prügler gerade mal
zwei bis drei Tritte plus einige
Special-Moves beherrschen – und
höchst unerfreulich ist schließ-
lich die Tatsache, daß die
lahme und un-
durchschaubare
Steuerung ge-
konnte Manöver
gekonnt zu ver-

hindern weiß. Sein Erfolgser-
lebnis bekommt man freilich
trotzdem, denn obwohl man
hier das Joypad herzlich ziellos
bearbeitet, fallen die dänischen
Computergegner selbst im
höchsten Schwierigkeitsgrad
gleich reihenweise um! Mehr
Spaß als der Kampf gegen die-
se Nieten verspricht allenfalls
die Auseinandersetzung Mann
gegen Mann, zumal kein ein-
ziger richtiger Endgegner die
gefährlichen Straßen unsicher
macht.

Wenn man jetzt noch weiß, daß
die Scoreliste nur am Monitor,
nicht aber am Fernseher mit
seinem meist kleineren Bild-
ausschnitt zu erkennen ist, dann
weiß man auch, daß man als
Prügelfan mit CD³² besser auf
die angekündigte Umsetzung
von „Body Blows Galactic“
wartet. (rf)



DANGEROUS STREETS (FLAIR SOFTWARE)

PRÜGEL-ACTION

44%

„SCHWACH“



GRAFIK	82%
ANIMATION	66%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	41%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-



Die besten Amiga-Profi-Grafiken nur für Sie

Einmal-Aktion bis 01.04.94
Nur solange Vorrat reicht!!!

Grafik-Elemente in Deluxe-Color und schwarz/weiß

Sie erhalten über 500 Profi-Grafik-Elemente in frohen leuchtenden Farben im Standard Amiga-Format. Ganz egal, ob Sie die Grafiken farblich, in Graustufen oder in schwarz/weiß nutzen wollen, Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) In jedes Malprogramm (DPaint, Brilliance...) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bilder und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen Drucksachen, 5) Für schwarz/weiß DTP-Präsentation erster Klasse nutzen. Alle dankbaren Themen stehen zur Auswahl: Frauen, Autos, Piktogramme, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Beruf, Technik, Karikaturen... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder als komplexe beliebige Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 42 weltweite Profigrafiker haben 2 Jahre Entwicklungszeit in diese einmalig pflügend durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet. Eine deutsche Bedienungsanleitung wird mit geliefert. **Lieferbar ab 03.01.1994 Best.-Nr. P040 Nur 79,- DM**

Rahmenelement, hier in Gold...mit
eingebautem Schwanbild

Alle
Grafiken
können
stufenlos
vergrößert
oder
gedreht
werden.



Auch zu diesem Thema
gibt's alle denkbaren
Bilder und Elemente.

Aluminium als Flächentextur



Alle Grafiken können sowohl in Farbe als auch in Graustufen und
schwarz/weiß genutzt werden. So können Sie auch mit s/w-Druckern und
s/w-DTP problemlos arbeiten.



Marmorblöcke endlos
zusammengesetzt



Hintergründe Color & s/w

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier ca. 100
komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe,
die für Video, Animationen und auch für farbige oder
s/w-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch
einzelne Elemente einfach aus den Bildern
herausschneiden und separat nutzen. **Best.-Nr. P041 Nur 79,- DM**

P040 + P041 zusammen nur 139,- DM Sie sparen 19,- DM



In diesem Heft sind noch
mehr Anzeigen von uns:
Mallender Software
Römerstr. 29
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15

TORNADO

Die PC-Piloten mußten erst eine halbe Ewigkeit auf den Flug von Digital Integration warten, die Amiga-Umsetzung nahm dann aber bloß noch knapp sechs Monate in Anspruch – und es wurde trotzdem keine Bruchlandung!



Wie schon zu DOSzeiten durchläßt man den Screenhimmel in Diensten

der Royal Air Force entweder mit dem Tornado F3 oder der speziell auf Luftkämpfe zugeschnittenen GR4-Variante. Vor den Start haben die Programmierer ein über 300 Seiten starkes, komplett deutsches Handbuch gesetzt; nach dieser Pflichtlektüre darf das frisch Gelernte im Simulator erprobt und bei etlichen Trainingsmissionen geübt werden. Die Stunde der Wahrheit schlägt dann in 20 zum Teil hammerharten Einzel- und Gruppeneinsätzen: Hobbystrategen dürfen darüber hinaus ihre eigenen Aufträge ersinnen oder sogar einen komplett selbstgestrickten Feldzug anleiten.

Wegen der Abwechslung gibt's drei unterschiedliche (fiktive) Einsatzgebiete, die der Packung gleichzeitig als Landkarten beiliegen. Die Missionen selbst laufen jedoch fast immer nach demselben Schema ab: Zunächst wird man in einem gut gemachten Briefing über Angriffsziele, Freund, Feind, Bewaffnung etc. informiert; dann jagt man im verschärften Tiefflug aufs Ziel zu, weicht dabei geschickt Baumkronen und Feindradar aus, um am Ende schließlich wieder in der heimischen Basis zu landen. Unterstützt wird man dabei von einem „intelligenten“ Autopiloten, der für alle Standardsituationen bestens gerüstet ist und zudem der aktuellen Feindlage individuell angepaßt werden kann.

Überraschenderweise hat die erstaunlich kurze Konvertierungszeit dem Tornado wirklich kein bißchen geschadet, nahezu jedes Detail der PC-Fassung blieb uns erhalten. Das gilt für die etwas farbarmen, aber recht detaillierten Grafiken ebenso

wie für den praktisch nicht vorhandenen Sound und die präzise Steuerung. Allerdings bedeutet es auch wieder einen gewissen Mangel an Optionen – so existiert zwar ein Zwei-Flieger-Modus (via Null-



modemkabel), aber weder das Flugverhalten noch der Schwierigkeitsgrad lassen sich variieren. Spaß macht dieses Game trotzdem, weil sich dabei sehr schnell das typische „Gunship“-Gefühl einstellt: Es hat einfach seinen ganz eigenen Reiz, wenn man ständig auf der Hut sein muß, im Tiefflug mit der gegnerischen Abwehr neckische Versteckspiele treibt und über all dem das eigentliche Ziel nicht aus den Augen verlieren darf!

Das ziemlich lebensnahe Verhalten sowohl des eigenen Stahlvogels als auch der Feinde hat jedoch einen hohen technischen Preis, denn Standard-Amigas ohne Turbokarte sind mehr oder weniger chancenlos, und selbst ein A1200 kommt hier ganz schön ins Schwitzen. Außerdem ist die Speicherangabe von 1 MB auf der Packung eher irreführend, da dieses Megabyte tatsächlich frei sein muß – in der Praxis hebt man also erst mit 2 MB RAM ab. Wer die richtige Hardware hat, sollte beim Tornado aber ruhig zuschlagen, denn neue Flugis sind am Amiga derzeit nicht alltäglich; technisch so zeitgemäße schon gar nicht. (mic)

TORNADO (DIGITAL INTEGRATION)

TIEFFLUGSIMULATION

76%

„STÜRMISCH“



GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	45%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISK5/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!
TELEFON 02202-22385
TELEFAX 02202-53363

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach formlos per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10,00 DM oder per Vorkasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4,00 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzüglich 15,00 DM möglich (Sonder). Alle Bestellungen werden grundsätzlich am selben Tag bearbeitet und versandt. Jeder Bestellung liegt unser großer Amiga-Software-Katalog 93 kostenlos bei. Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.

Jedes Programm nur 4,90 DM
 wenn nicht anders angegeben!

**SILVER
 DATENTECHNIK**

Inhaber: Gerd Klein
 Jakobstr. 117
 51465 Bergisch Gladbach
 Telefon 02202 / 22385
 Telefax 02202 / 53363
 Kein Ladenlokal, nur Versand!

3017 Seeschlacht

Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die gefährliche Flotte.

3023 Spiel des Wissens

Denkspiel über versch. Wissensgebiete.

3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel

3031 Disc

Wer kennt nicht diesen Geldautomat. Tolle originalgetreue Simulation für Ihren Amiga. Sonderspiele, Risikosteile bis hin zum Wettkampf ist alles möglich.

3032 Ball of Pharo

Sie müssen durch Labyrinth zur Grabkammer des Pharaos vordringen, um diesen vor Grabräubern zu retten.

3034 SubAttack

Gutes Arcade Spiel. Sie müssen von einem U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe abfeuern.

3035 Glücksrad

Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und das Glücksrad drehen.

3040 Evil-Tower

Ein wahnsinniges Abenteuerspiel vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, gutes Sound & viele dumme Sprüche.

3045 The Simpsons Game

Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

3051 Seewolf

Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine Seekarte entdeckt, auf der die Stadt Atlantis aufgezeichnet ist.

3058 Quizmaster 2.0

Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300 Fragen/Antworten, HiScore-Liste, Punktestand, Zeitlimit, Risiko und Frageneditor für eigene Fragen.

3077 Castle of Doom

Schönes Grafikabenteuer aus dem England des 12. Jahrhunderts zur Zeit Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

3084 BattleShip Schiffe versenken auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen Features.

3085 Skat

Das wohl beliebteste Kartenspiel in Deutschland. Mit sehr schöner Grafik, kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

3091 Fußballmanager V2.0

Die wohl beste Fußballmanager-Simulation für den Amiga. Viele neue Features wie z.B. Aufstockung der Liga, Werbepartner oder Stadionausbau.

3104 Bombs from Bagdad

Vor dem Hintergrund des Kuwait-Konfliktes wird der amerikanische Stützpunkt Dahrn mit irakischen Raketen angegriffen.

3108 Star Trek (9,00 DM)

Ein Stück Film- und Software-Geschichte: die Abenteuer der Enterprise. Als Kommandant müssen Sie 5 Jahre erfolgreich die Klingonen bekämpfen, Planeten erforschen und auch die regelmäßig eintreffenden Orders erledigen.

3114 Galaga 92

Remake eines TOP-Klassikers.

3119 Abitur

Tolle Simulation rund um die Schule. Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

3133 Chopper II (9,00 DM)

Zehn waghalsige Piloten jagen im Hubschrauber angreifende Feindverbände.

3142 GrandPrix Simulator

Die beste Umsetzung eines Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach 10 harten Rennen an der Spitze der Meisterschaft zu stehen. Mit vielen Optionen.

3149 Taxi Driver

Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste sanft nach Hause zu befördern.

3170 Ghost!

Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel mit witzigen Einlagen.

3172 Donkey Kong

Retten Sie die Freundin die von Donkey Kong entführt wurde.

3178 Save the Trees

Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer Kampf-Raupe die Bäume.

3188 Cannibal

Ein Spitzen-Adventure mit dem recht vielsagendem Namen I was a Cannibal for the FBI. Sehr empfehlenswert!

3201 Wonderland

Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland mit fliegenden Bananen, Orangen und Erdbeeren (einsammeln / berühren) und nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen und Schlangen. So nebenbei müssen auch noch Platten bunt eingefärbt werden.

3203 Derby

Fantastische Simulation aus der großen Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4 Spieler), Simulation und Videomodul sowie umfangreicher Dokumentation.

3210 FarWest (12,00 DM)

Bei dieser spannenden Wirtschaftssimulation können bis zu vier Spieler ihr Glück im "Wilden Westen" des 19. Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man als Zocker oder Goldgräber, als Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder illegalen Mitteln in den Westlauf um die 1.000.000 Statuspunkte gehen.

3212 Lemmings 2.0

Ein weiteres -oids-Game - diesmal mit den putzigen Lemmings. Ein unbedingtes Muß; nicht nur für den Lemmingsfan.

3217 Quelle von Naroth

Spannendes deutsches Rollenspiel um die magische Quelle von Naroth. Bekannt für ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu versiegen und es ist Deine Aufgabe, den Grund dafür herauszufinden.

3222 Telekommando

Ein packendes und umfangreiches Adventure der Telekom.

3223 The Puggles

Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der Klassiker Hubert nur um einige Längen besser.

3227 Zombie Apocalypse

Irgendwann in der Zukunft nach dem nuklearen Inferno wird die Welt von mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als einer der letzten "normalen" Überlebenden hast nun die schwere und actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von allen Killerzombies zu befreien...

3228 Das Erbe TEIL II

Brandneu bei uns erhältlich der zweite Teil des Umweltabenteuerspiels vom Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige Erbe". Ab sofort erhältlich!

1024 Text Plus V3.0N

Komfortable Textverarbeitung der Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie z.B. Fußnotenverwaltung, Serienbrieffunktion, ARexx-Port, ANSI-kompatibel, Funktionstastenbelegung und vieles vieles mehr...

1025 Haushaltsbuch

Das wohl bekannteste und beste Programm für Ihre Finanzen, viele hilfreiche Funktionen.

1026 Giroman V4.1

Gutes Kontoverwaltung für den Heimbedarf, komplett in deutsch.

1027 Einkommensteuer 93

Die Vollversion des OASE Einkommensteuerprogramms bei uns nur 10 DM.

1028 Girodruck

Wie der Name schon sagt, druckt Ihre Überweisungen.

1031 LP, MC und CD Datei

Spezielles Dateiprogr. für Musik-Fans.

1043 D-Sort Plus

Diskettenverwaltungsprogramm der Extraklasse, mit umfangreichen Druck-, Sortier- und Filterfunktionen.

1046 Erdkunde

Gutes Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen über die BRD und den neuen Bundesländern.

1110 Wörterbuch

Elektronisches Wörterbuch (englisch > deutsch). Gibt zu jedem übersetzten Wort auch Nebenbedeutungen und verwandte Begriffe aus.

1122 C64-Emulator

Die Sensation für den Amiga!

1126 Dope-Intromaker

Nein Nein dieses Programm hat nichts mit Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses Programm der beste Intromaker den es im FD-Bereich gibt. Das Programmpaket besteht aus mehreren Teilen, Intromaker, ein Cruncher, ein Scrolledditor und ein Soundtracker. Einige Beispiele sind ebenfalls auf der Diskette enthalten.

1130 AmigaAstro

Lernprogramm aus dem Bereich der Astronomie.

1138 Architekt&

Raumgestaltung Jetzt haben Sie die Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder Wohnung zu entwerfen. Das Programm Raumgestaltung ist gut für Küchen geeignet.

1153 Rechtsschreibprüfer

1157 StarAM Plan V1.0

Sehr komplexes Tabellenkalkulationssystem, 20 verschiedene Diagrammtypen, Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

1158 Fakturierung ProFakt

Das beste Fakturierungsprogramm im FD-Bereich für den Amiga. Verwalte Kunden- und Lieferantendaten sowie Artikelbestände oder Dienstleistungen. Erstellt Mahnungen, Rechnungen, Lieferscheine, inklusive Offene Posten-Verwaltung.

1159 ProFibu

Dialog oder Stapelverarbeitendes Buchungssystem, doppelte Buchführung. Wichtige Informationen oder Daten werden über Bildschirm oder direkt auf Ihrem Drucker ausgegeben.

1163 Businessdisk I

Diese Diskette enthält mehrere Programmen aus dem Bereich Büro und Geschäft. (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

1167 Adressverwaltung

Komfortable Verwaltung für Adressen, Telefonnummern, usw. Mit Druckfunktion für Adressaufkleber.

1168 Diskmaster III

Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle durch Mausklick. Grafik ansehen, Sounds und Module anhören ist nun kein Problem mehr.

1177 Geo

Erdkundelernprogramm mit vielen Informationen und Daten über die Erde.

1179 Workbenchersatz (15 DM)

Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopierprogramm, Diskettenreparaturprogramm, F-Tastenbelegung, Tastaturpasswort-abfrage, und und und ...

1200 Lesson_One

Englisch- Grammatik- Trainer mit folgenden Unterprogrammen:

Lesson One der Grammatiklehrer schlechthin **Voki-Pauk** zum Vokabeln lernen **Verbi-Pauk** für unregelmäßige Vokabeln und **Grammar-Pauk** um grammatische Regeln zu studieren natürlich mit deutscher Anleitung!

1201 Terminkalender

Mit dem Terminkalender ist es möglich sich an vorher eingestellte Termine automatisch erinnern zu lassen, welche sich auch regelmäßig wiederholen dürfen (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige Clubtreffen usw.). Außerdem können beliebige Notizen gespeichert werden.

1203 Protracker V3.0i

Das TOP-Musik-Erstellungprogramm für den Amiga. Erkennt powergepackte Module! Incl. 3 Module der Spitzenklasse und Backup!

1204 EaglePlayer

Ein äußerst komplexes Spitzentool mit externen Player-Routinen und externen Programmen. Grafisch hervorragend gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter, Play-Funktionen usw.

1205 TSMorph

TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-Programm. Tolle Preisleistung!

1206 ABackup

Profiprogramm für Harddisk-Backups und File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

1207 AResitare

Super Programm um (versehentlich) gelöschte Dateien zu finden und zu restaurieren.

1208 DiskSalv2 & DiskTest

DiskSalv2 ist ein strenger und sehr effizienter Disketten-Doktor mit einfacher Anwendung für alle "Amiga file system devices". DiskTest checkt Disketten in zwei Schritten.

1209 Animpaint

Tolles Malprogramm mit Animationsmöglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und spielt sie danach wieder ab. Deutsches Programm mit einigen Beispielen.

1210 DosXS

DosXS ist ein frei konfigurierbarer Datei-Manager in der Art von SID! Unterstützt alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster auf der Workbench möglich, mit Sizer, Dir-Cache, Unterstützte Formate: IFF-ILBM, IFF-8SVX, IconCs, PowerPacker-Data, Fonts.

1211 AdressMaster

Adressenverwaltung mit Serienbrief-, Überweisungsformular-, Umschlag-, und Etikettendruckfunktionen sowie eine Modemwählfunktion. Sehr gutes Programm!

1212 StarTranslator

Komplexes Programm zum Übersetzen von englischen Texten! Natürlich integriertem Wörterbuch.

1213 Reorg V2.33

Sehr guter Disk- (Festplatten) Optimizer!

1214 Wörterbuch PLUS

Programm um Vokabeln schneller zu lernen!

1215 AmigaBase

AmigaBase ist eine programmierbare hierarchische Datenbank zur Verwaltung Kassetten, Videos, Adressen, usw., usw. Auch für kompliziertere Aufgaben (z.B. Buchhaltung).

1216 LottoPro

LottoPro ist eine deutsche Lottoverwaltung für Lotto am Samstag incl. Gewinnermittlung, Speicher- und Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns wenn es geklappt hat. VIEL Glück!)

AKTION LESERTEST SUPERFROG



Lange müßtet Ihr auf den ersten Leserinnentest warten, aber heute ist es soweit: Die 16jährige **Sonja Stockhausen** aus Düsseldorf hat den blaublütigen Grünling der englischen Actionprofis ins Herz geschlossen!

Ein wirklich süßes Jump & Run hat Team 17 da zustande gebracht – im Mittelpunkt steht ein Kerlchen, das wie eine Mischung aus Batman und Kermit aussieht: Superfrog.

Der kleine Held mit seinem roten Umhang und riesigen Springvermögen ist eigentlich ein verzauberter Prinz und gibt sich alle Mühe, seine Prinzessin, die von einer bösen Hexe entführt wurde, wiederzufinden. Dafür soll er sechs Welten (Wald, Schloß, Pyramide, Zirkus, Eis und Space) mit je vier Unterlevels bezwingen. Dabei muß er auch noch eine bestimmte Anzahl von Coins aufsammeln und das Ziel in vorgegebener Zeit erreichen;



glücklicherweise wurde sie aber großzügig bemessen. Das Game ist gar nicht mal so einfach, da unser Held von allem, was fliegen, schwimmen und kriechen kann (z.B. stachelbesetzten Schildkröten, Mumien und netten Würmchen) belästigt wird. Und wenn mal wieder unerwartet ein Stachelabgrund auftaucht, sind Wutausbrüche an der Tagesordnung – da hilft auch der Optionsscreen nicht, wo man sich zwischen



drei, fünf oder sieben Leben entscheiden und zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen darf. Aber selbstverständlich bekommt der Spieler auch eine Menge Hilfen: Es gibt Sprungkissen, die Superfrog durch den gesamten Screen schleu-

dem, und Hebel, die den riesigen Levels abkürzende Gänge und die nötige Anzahl Coins verschaffen. Und wenn man sich den Schweiß nicht im falschen Moment aus den Augen wischt, kommt man auch in den Genuß von Tarnkappen und ähnlichem.

Auch Augen und Ohren werden gütig verwöhnt, denn die Musik läßt sich hören, und die Grafik erinnert stark an „Premiere“. Besonders die vielen „Nebensächlichkeiten“ sollte man nicht übersehen; so zwinkern die Bäume dem Helden zu, und sogar seine Grimassen verändern sich ständig. Er verdreht z.B. die Augen, sobald er Energie einbüßt oder eins seiner geliebten Leben verliert. Wer das Spiel schaffen will,



DIE AKTION GEHT WEITER!

Mitmachen kann nach wie vor jeder, der uns einen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinen-seite) über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiel seiner Wahl zukommen läßt. Vergeßt bitte auch nicht die Altersangabe, das (Paß-) Foto und natürlich Eure Bewertung. Verzichten können wir dagegen auf den Rechtsweg – den schließen wir kurzerhand aus und wünschen Euch lieber frohes Schaffen!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

sollte allerdings lieber auf die Codes im Joker 5/93 zurückgreifen. Nicht, weil das Game sonst zu schwer ist, sondern weil man diese Codes nur per Zufall über einen Spielautomaten bekommt. Eine wirklich total neue und genauso bescheuerte Methode – aber davon abgesehen ist dieses Game für alle eingefleischten Zocker ein hervorragender Genuß: Superfrog macht wirklich süchtig! (Sonja Stockhausen)

SUPERFROG (TEAM 17)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
85%		75%
85%	GRAFIK	74%
85%	ANIMATION	78%
70%	MUSIK	76%
80%	SOUND-FX	78%
75%	HANDHABUNG	72%
85%	DAUERSPASS	76%

Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht - alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!!

Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müßt Ihr jeweils 8,90 DM anlegen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Portobote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Der Weihnachtskarten-Wettbewerb

Tradition ist, wenn man trotzdem lacht: Wieder präsentieren wir Euch die witzigsten und ausgefallensten Weihnachtsgrüße an die Redaktion – wegen der Produktionszeit auch in diesem Jahr ein paar Wochen nach dem Fest...

Zunächst unsere traditionellen Erläuterungen für alle Neu-Jokeraner und solche mit Kurzzeitgedächtnis: Vor Euch steht Ihr die originellsten Kärtchen bekannter Companies, Schmunzeln ist trotz des festli-

chen Anlasses erlaubt. Sobald Ihr ausgeschmunzelt habt, dürft Ihr entscheiden, welche Karte Euch am besten gefällt; was Ihr uns umgehend Eurerseits auf einer Karte (nein, die muß nicht weihnachtlich sein, es

genügt, wenn sie postalisch ist) mitteilt. Alle, die auf das meistgenannte Exemplar getippt haben, nehmen dann an einer Verlosung teil, die mit standesgemäß festlichen Preisen aufwarten kann: Als Hauptgewinn

winkt ein wertvolles Unikat – das handgezeichnete Original eines Joker-Comics von Werner Regnet! Dann gibt's noch Spiele, Einkaufsgutscheine und signierte Hefte.

A

Bei Sales Curve hat man den Rasenmähermann zum Nikolaus gemacht und übermittelt uns Weihnachtsgrüße aus dem Cyberspace.



B

Bei Software 2000 kennt man keine Sprachbarrieren – dort wurde einfach für jedes Land der passende Sackträger engagiert.

C



Weihnachtszwerg oder Festtagsei, das ist die Frage, wenn der gute alte Dizzy für die Codemasters ins winterliche Rennen geht.

MERRY CHRISTMAS



WHO BETTER INDEED!



D

Von Weihnachtsfrieden kann bei Gremlin keine Rede sein – es tobt ein hausinterner Konkurrenzkampf zwischen Lini Devil und Zool!



E

Psygnosis und Sony grüßen mit einer Karte – daß ihr Weihnachtsmann am Mega Drive hängt, ist allerdings eine Schande...

F



Was hat Amstrad mit dem Amiga zu schaffen? Nix, aber ihr weihnachtlicher Bruder von Daniel Däsenmebs Hellerlein ist trotzdem nett!

G

Die weihnachtlichen Akrobaten von Leisuresoft stehen wortwörtlich voll zu ihrem Auftraggeber, was?



H



Maxis präsentierte uns eine Stadtansicht aus Sim City im festlichen Lichterglanz – stimmungsvoll und edel...

I



Fotorealismus à la Neon. Sehr hübsch, doch eines würden wir schon gerne wissen: Wo sind die Bärte, Jungs?!



WEIHNACHTEN

J

Die Leute von Blue Byte können wir gut riechen – ihr Kärtchen mit der aufgeklebten Zimtrolle erst recht!

K



Bei Data Becker hat der Weihnachtsmann ein Herz für Tiere. Kein Wunder, der alte Knabe ist ja wirklich rüstig unterwegs...



L

Wie artig sich Nintendos Hausklempner verbeugen! Ob sie damit endlich auch der „Freundin“ ihre Aufwartung machen wollen?

This Christmas look out for something bright and shiny.



M

Bei Accolade hatte man auch in der besinnlichen Zeit noch Sinn für Humor und schickte uns eine Christbaumkugel der etwas anderen Art...



Bomice/Sunflowers rutscht mit Vollgas ins neue Jahr – von Schelm, wer da an eine Bruchlandung denkt!



N

O

Domark macht Weihnachten schon traditionell zum Kostümfest. Also die aufwendigste Karte hatten allemal die Engländer!



P

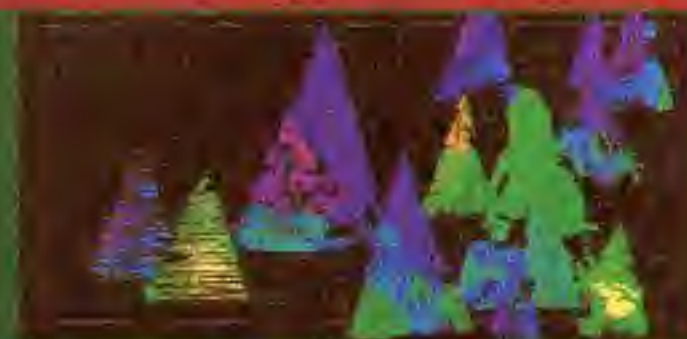


Die Mönche von Digital Integration sind gut ausgerüstet – wahrscheinlich steht im Hof der Tornado!

Q



Geradezu abstrakt ist die Karte von Max Design ausgefallen – ein krasser Gegensatz zu ihren hochrealistischen Games!



R

Nicht ganz so abstrakt, aber doch irgendwie sehr künstlerisch feiert man bei Accolade. Hübsch, oder?



Wir hatten den Baum dieses Jahr ganz nach Joker-Art geschmückt – war gar nicht so einfach, die Kerle in die Kugeln zu sperren!

1. PREIS

EIN HANDGEZEICHNETES ORIGINAL-COMIC MIT DEM JOKER

2. BIS 10. PREIS

JE EIN AKTUELLES AMIGA-GAME

11. BIS 20. PREIS

JE EIN EINKAUFSGUTSCHEIN FÜR DEN JOKER SHOP IM WERT VON 50,- DM

21. BIS 30. PREIS

JE EIN VON ALLEN REDAKTEUREN SIGNIERTES MAGAZIN

Notiert also einfach den Kennbuchstaben Eures Favoriten auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 15. Februar an uns. Welches signierte Heft (alle noch im Shop erhältlichen Ausgaben inkl. der Sonderhefte und des PC Joker sind möglich) Ihr im Falle eines Falles haben wollt, dürft Ihr ebenfalls dazuschreiben, nur unsere Weihnachtskarte darf nicht genannt sein – genau wie der Rechtsweg läuft sie außer Konkurrenz!

JOKER VERLAG
„WEIHNACHTSKARTEN-WETTBEWERB“
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

Joker Galerie



Lars Friedrich Wilhelm Winkelmann: Das sind nicht etwa die Namen der Teilnehmer bei diesem monströsen „Meeting“, so heißt der begabte Künstler, dessen Atelier in Finowfurt steht!

Im „Joka-Cola-Rausch“ befand sich anscheinend Alexander Schöne aus Großröhrsdorf, als ihm die Eingebung zu diesem Bild kam. Das Ergebnis macht doch richtig durstig, nicht?



So ganz ist uns zwar nicht klar, was dieses Hinweisschild von Horst René Rohlfeld aus Erfurt eigentlich aussagen soll, aber bitte: Das Reiseziel stimmt allemal!

Der schwer beschäftigte orientalische Jokalladin flatterte aus Herne zu uns, wo ihn Karić Adnan auf den fliegenden Teppich gesetzt hat – oder sollte man lieber von einem Flugklo reden?





Auch hier müssen wir uns geschlagen geben: „Tar 5 Ende“ heißt das durchgestylte Werk von Andreas Winter aus Wesel – was hat es mit dem Titel auf sich? Und warum wollen wir das überhaupt wissen?

Der erste Monat des neuen Jahres wäre geschafft, ab jetzt kann's nur noch wärmer werden – als kleine Hilfestellung hätten wir wieder ein paar Bilder anzubieten, bei deren Anblick dem Kunstkenner so richtig warm ums Herz wird!

**OHNE RÜCKSICHT
AUF VERLUSTE...**

Im „Joker Park“ von Pavel Brož aus Emmering dürfen ganz normale Besucher wie der abgebildete die schlimmsten Ungeheuer wie Michael und Oskar bestaunen – kein Wunder, wenn sie große Augen machen...



...machen wir nächsten Monat genau da weiter, wo wir heute aufgehört haben. Weil wir Euch dabei natürlich nicht mit denselben Motiven kommen wollen, zählen wir verstärkt auf Eure farb- und tatkräftige Unterstützung: Schwingt die Gänse- kiele, Pinsel, Mäuse und sonstigen Malwerkzeuge, damit wir auch im März eine schöne Ausstellung zusammenbringen! Unsere bescheidenen Bedingungen haben sich nicht geändert: DIE KUNSTWERKE MÜSSEN UNBEDINGT SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT SEIN, außerdem solltet Ihr Rückporto beilegen, falls Ihr sie wiedersehen wollt. Die Adresse der Galerieleitung lautet nach wie vor:

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Das namenlose Fabelwesen hat Jan Liepe aus Erfurt auf den Zeichenblock gebannt – feiner Strich, Jan! Aber Daisy ist uns als Haustier trotzdem lieber...

Elend und Leid – doch weit und breit kein Kläger!

Tiere werden gequält, weggeworfen, umgebracht. Wir tun vieles gegen dieses Elend. Z. B. kümmern wir uns um die Sterilisation von Hunden und Katzen in Italien, Griechenland, Türkei und Bolivien. Wenn Sie Fragen haben, rufen Sie uns an: Tel. 0 89/8 71 43 04 oder 0 89/15 34 66. Helfen Sie uns bitte. Tierhilfe Süden e.V. Kallmünzer Straße 2-4, 81249 München Spendenkonto 6569730, Bankleitzahl 700 20270, Bayerische Vereinsbank, München

bits + bytes SOFTWARE

2,5" Festplatte
für z.B. A1200,
85MB SEAGATE
499,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 59,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 298,- DM

Amiga 500 Festplatte
incl. Controller, 120 MB, RAM-Option
549,- DM

AD&D
Spielerhandbuch 39,80
Spielleiterhandbuch 38,00
Monster Kompendium 1 (dt.) 60,00
Monster Kompendium 2 (dt.) 38,00
Complete Handbooks je 35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)

Battletech (deutsch)
Battletech 3. Aufl. 69,00
Citytech 49,80
Astrotech 49,80
Geotech 29,80
Hardware Handbuch 3025 39,80
Hardware Handbuch 3031 39,80

Battletech Center
Freudenberger Str. 20 · 57072 Siegen
Tel. 0271/2 49 46

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...
57072 Siegen, Am Bahnhof 35
51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std. Bestellservice Tel.: (0271) 2 21 20 - Fax: (0271) 5 66 17

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikvar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnella (ms)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Andrea Knaust

Redaktionsassistenten
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier
Gabi Rieß

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Profit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Nicola Neubauer

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Profit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gersmayer
A - 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-land (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-buchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/93)
Druck: 138.350
Verteilung: 105.565

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich zum jeweils letzten Freitag des Vormonats, Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgironummer München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauteilzeichnungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

Krieger



Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat!

i insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
3 Ausgaben
gratis!

Nur im
ABO
erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn



i insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und
bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch: ☐
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname _____

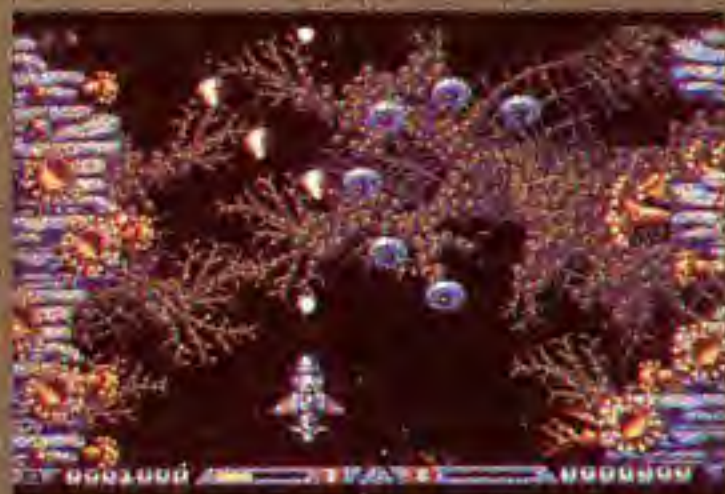
Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____



Ballern à la Bitmap Brothers, damals noch für Mirrorsoft: Xenon 2



Soll bald banter werden: Speedball 2

Er ist ein alter Hase in diesem Business und war sogar mal als schreibender Kollege tätig. Aus unerklärlichen Gründen gab er das wieder auf und fungiert heute lieber als Boß des Bitmap Brothers-Labels Renegade!

Der am 8. November 1959 geborene Tom Watson mußte erst mal eine englische Privatschule durchstehen, ehe er Englisch und Theaterwissenschaften studieren und anschließend zwei Jahre lang Europa erkunden konnte.

le") er zwei Jahre lang hegte. Dann wechselte er zur mittlerweile vom Markt verschwundenen Mirrorsoft-Company, weil dort so interessante Labels wie FTL („Dungeon Master“) oder Cinemaware („It Came From

gale praktisch nur erstklassige Games kommen?

TW: Wir lassen den Leuten auch jede Freiheit, denn

wirkt der groß gedruckte Name der Entwicklercrew auf der Packung ungeheuer motivierend! Und es ist ja nur ge-

WAS MACHT EIGENTLICH

1984 wurde er Redakteur bei dem Handelsmagazin „Popular Computing Weekly“ und beschäftigte sich auch privat mit allen Computern vom VC 20 über Sinclair Spectrum, C64, Sinclair QL und Atari ST bis zum Amiga. Ein Freund brachte ihn 1986 auf die Idee, als Marketing Manager zu Telecom Soft zu gehen, deren Spiele (z.B. „Eli-

the Desert“) unter Vertrag waren – und lernte die Bitmap Brothers kennen, was 1990 zur Gründung von Renegade führte.

?: Tom, ihr beteiligt eure Programmierer mit 50 Prozent am Gewinn und habt großen Erfolg mit diesem Konzept – gibt es noch mehr Gründe, warum von Rene-



Die KTM-Sponsorenjacke in ganzer Pracht



Der Chef der Abtrünnigen: Tom Watson

schlechte Spiele entstehen oft gerade durch lustlos erledigte Auftragsarbeiten. Genauso wichtig ist es uns, daß sich das Team aus eigenem Antrieb findet und nicht von einem Projektleiter zusammengewürfelt wird. Außerdem

recht, schließlich kauft man sich eine CD auch wegen der Musikgruppe, und nicht, weil sie Warner produziert hat.

?: Apropos Musik, könntest du uns vielleicht auch gleich erklären, warum ihr bei „The Chaos Engine“ keine Stücke



Ein Meilenstein von Renegade: Gods



Und noch ein Meilenstein: Magic Pockets



Graf!gold's Plattformhammer Fire & Ice

bekannter Interpreten wie Betty Boo oder Nutton 12 mehr verwendet habt?

TW: Wenn man will, daß das musikalische Thema automatisch mit der Situation wechselt, muß man das zwangsläufig einem erfahrenen Soundtüftler überlassen, der in die Produktion des Games integriert ist. Und dann gibt's noch einen finanzmathematischen Grund: Angenommen, wir verwenden für die acht Levels eines Games die Stücke von verschiedenen Musikern; dann müssen wir diese aus rechtlichen Gründen ganz unterschiedlich bezahlen – weil 100 Prozent aller Spieler den ersten Level sehen und die dazugehörige Musik hören, beim zweiten sind's vielleicht 95 Prozent, aber den

Restlichen wieder eine Chance geben?

TW: Ich würde ihm jedenfalls von Herzen eine Auferstehung wünschen, genau wie „Lords of Midnight“, dessen Nachfolger „Doomdark's Revenge“ ich wie verrückt gezoxt habe. Sein Programmierer Mike Singleton will ja nun endlich einen dritten Teil machen, den Mirage veröffentlichten wird.

?: Welche spielerischen Favoriten kannst du uns darüber hinaus anbieten?

TW: „Sensible Soccer“ habe ich sehr lange im Laufwerk gehabt, aber mein momentaner Liebling heißt „Cannon Fodder“. Auf Reisen ist bei mir immer ein Notebook im Gepäck, und dafür habe ich gerade erst „Railroad Tycoon“

menphilosophie verbietet uns solche Auftragsarbeiten; aber wenn ein Psychologe mit so einem Projekt samt dem passenden Programmierer ankäme, wäre ich begeistert.

?: Soviel zur Arbeitsbeschaffung für Seelenklemper, nun zurück zu deinem Job – was war da bisher deine schwierigste Aufgabe?

TW: Ganz klar die Vermarktung von „Tetris“ für Microsoft. Nachdem wir das Programm endlich an Land gezogen hatten, mußten wir den Leuten irgendwie erklären, daß es ungeheuer Spaß macht, relativ langweilig aussehende Klötzchen auf dem Screen herumzuziehen. Die Tests fielen zwar alle sehr positiv aus, aber um die Massen wirklich aufzurütteln, setzten wir lieber noch auf die Karte „Das erste Spiel von jenseits des Eisernen Vorhangs!“. Gerade in Amerika schlug diese Marketingstrategie ein wie eine Bombe, dort war bei der ersten Präsentation sogar das Fernsehen vertreten.

?: Renegade gibt sich viel Mühe mit den Umsetzungen für das CD, wie beurteilst du die Zukunftschancen dieser Maschine?

TW: Nun, hier in England gibt es Untersuchungen, nach denen das CD schon vor CD-I und Mega-CD liegt. Wir unterstützen das, indem wir jeden neuen CD-Titel so stark wie möglich aufpeppen und mit dem Preis trotzdem ein Pfund unter der Diskversion bleiben.

?: Ein englisches Pfund entspricht ungefähr 2,50 DM...

TW: Müßten wir keine Abgaben an Commodore zahlen, wäre es sicher noch günstiger zu machen, aber wir können mit dem Preis vielleicht auch weiter runtergehen, sobald die abgesetzten Stückzahlen höher sind. Man muß Commo jedoch zugute halten, daß sie keine Sonderwünsche haben – bei Nintendo wurde aus dem Prediger in „Chaos Engine“ plötzlich ein Wissenschaftler, nur weil man keinen bewaffneten Mann Gottes im Spiel wollte.

?: Was habt Ihr denn als nächstes am CD vor?

TW: „Speedball II“ kommt mit ganz neuer AGA-Grafik und rundherum aufgemotzt heraus; und unser erstes Adventure, „Flight of the Amazon Queen“, kriegt hier zusätzlich Sprachausgabe verpaßt. Falls die Nachfrage groß genug ist, ließe sich auch über deutsches Gequassel nachdenken.

?: Wie wäre es denn mit deutschen Untertiteln oder umschaltbaren Texten?

TW: Gute Idee, das muß ich mal den Jungs von Factor 5 erzählen, die für uns die deutschen Übersetzungen machen!

?: Obligate Schlußfrage – welche Hobbies hat Tom Watson?

TW: Samstags gibt es für mich nichts Schöneres, als mit einem Bier vor der Glotze zu sitzen und den Kickern von Chelsea bei der Arbeit zuzuschauen. Außerdem beschäftige ich mich so oft es geht mit meiner fünfjährigen Tochter und spiele gern Schach, aber nur auf einem richtigen Brett. An Musik höre ich bevorzugt Everything But the Girl, Spindoctors, Neil Young oder Pearl Jam; meine privaten Filmhits sind Harold & Maude, Stephen Spielbergs Frühwerk Duel und die Rocky Horror Picture Show. Und wenn ich ein Buch lese, heißt der Autor sehr oft Stendhal oder Paul Auster. (mm)

TOM WATSON ?

letzten erleben nur etwa 15 Prozent. Man kann sich kaum vorstellen, was das für Streitereien gibt!

?: Dann wechseln wir schnell zu einem friedlicheren Thema. Bei Telecom Soft hast du sicher auch das legendäre „Dick Special“ mitbekommen, das seiner Zeit leider viel zu weit voraus war – würdest du diesem Game bei den heutigen technischen Mög-

entdeckt. Zu meinen persönlichen Klassikern gehört auch die interaktive Psychologengeschichte „Alter Ego“ auf dem 64er, das war wirklich noch innovative und spannende Software!

?: Könntest du dir vorstellen, daß Renegade etwas Ähnliches mit den technischen Möglichkeiten der heutigen Zeit realisiert?

TW: Wie gesagt, unsere Fir-



In neuer Farbenpracht:
The Chaos Engine



Spricht beim Fliegen:
Flight of the Amazon Queen

Als 1985 die Ur-Piraten auf dem C64 in See stachen, ahnte niemand, welche Traumkarriere ihrem Programmier-Kapitän Sid Meier noch bevorstand – und welch gelungenes CD-Game sie anno 1994 abgeben würden!

Pirates!

Als bis dato letzte Station auf dem Siegeszug der Freibeutersimulation durch nahezu sämtliche Computersysteme kam im letzten Jahr die aufgepeppte Gold-Ausführung für PC und Mega Drive her-

Hat man sich fürs Entern entschieden, muß man nach dem Rammen des gegnerischen Schiffes noch den feindlichen Kapitän in einer kleinen Actionsequenz via Säbel, Degen oder Rapier besiegen. Darüber hinaus wollen Städte geplündert, Schätze gefunden und die eigenen Sippenmitglieder befreit werden. Im weiteren Verlauf darf man auch Diplomatie betreiben, sich mit bösaarti-



„What Shall We Do With The Drunken Sailor?“ reicht. Eine jederzeit aufrufbare Übersichtskarte erleichtert die Orientierung ungemein, und die Zeitrafferoption läßt elend lange Segeltouren auf ein erträgliches Maß schrumpfen. Dazu darf man komplett in Deutsch entern und die Spielstände abspeichern.

Somit kommen CD³²-Besitzer in den Genuß einer wahrhaft goldigen Ausführung dieses Klassikers, der endlich in vollem Umfang die Präsentation und Atmosphäre bieten kann, welche eigentlich schon die DOSen- und Sega-Piraten erwartet hätten. Man kann daher nur jedem Seebären raten, bei dieser Version anzuheuern – selbst wenn man den Vorgänger bereits kennt, wartet hier ein völlig neues Freibeutergefühl! (mic)



aus. Für Commodore Silberschleuder wurde sie jetzt nochmals komplett überarbeitet, aber am bewährten Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert: Nach wie vor gilt es, im 17. und 18. Jahrhundert die Karibik zu durchpflügen, um entweder durch Handelsgeschäfte oder raubend und plündernd das große Geld zu machen, ein Gouverneurstochterlein zu ehelichen und letztlich den Posten des Vizekönigs zu ergattern. Über die Meere schippert man auf einer schicken Seekarte, sobald dann eine spanische Galeone, holländische Schaluppe oder englische Karavelle in Sicht kommt, wird (je nach Nationalität und Profession) entweder freundlich begrüßt oder das Beuteschiff in einem Echtzeit-Seegefecht angegriffen und geentert bzw. gleich versenkt.

gen Piratenjägern herumärgern – und über all dem möglichst die Laune der Mannschaft nicht aus den Augen verlieren. Wer es gerne übersichtlich hat, kann schließlich auch in sechs vorgegebenen Szenarien den Spuren berühmter Freibeuter wie z.B. Sir Francis Drake folgen.

Nach den etwas enttäuschenden PC- und Mega Drive-Versionen hat MicroProse hier ganze Arbeit geleistet und auch die Detailarbeit nicht vernachlässigt. Die völlig neu gezeichnete und liebevoll animierte Grafik sieht sehr hübsch aus, die Steuerung wurde optimal an das Joypad angepaßt, und der Soundtrack ist schlichtweg bombastisch. Alle 25 Musikstücke kommen direkt von der CD, wobei das stilistische Spektrum vom hymnisch aufspielenden Symphonieorchester bis zum Techno-Mix von



PIRATES! GOLD (MICROPROSE)

DIGI-PIRATERIE

85%
„GOLDIG“



GRAFIK	78%
ANIMATION	74%
MUSIK	88%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	86%

VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 69,-





AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

Versand erfolgt per
Nachnahme
ab 9,- DM o.
VORKASSE
4,- DM

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

AMIGA

Bestellungs-
nahme von
9"-18"

PREISANDEUTUNG
VORGEHALTEN



Tel.: 07731/22058 Fax.: 07731
JUDGMENT DAY
PLK.: 042352 D
78224 SINGEN

153959 **154757**

Terminator auf Laserdisc 99

Terminator 2 auf Laserdisc 99

Titel		AMIGA	Preis	Titel		AMIGA	Preis	Preishits Amiga		AMIGA 1200-4000	CD-32		
1989													
Abandoned Places 2		OV	61,90	Head to Head		EV	57,90	3D Pool		EV	29,90	Architect: Diebstahl für Amiga 1200 68k 2x 32bit	
Airbuck		EV	57,90	Hercules Guest 2		EV	59,90	Base Attack Sub		EV	29,90		
Airbus A320-American Edition		EV	63,90	Hekuma		OV	74,90	Adv Destroyer Simulator		EV	29,90		
Airbus A320-Europe		EV	79,90	Hired Guns		KA	69,90	Alien Breed-Special Edition		EV	29,90		
Airforce Commander		DA	68,90	History Line 1914-1918		OV	73,90	Bard's Tale 3		EV	29,90		
AirLand-Sea		DA	64,90	Hook		DA	49,90	Batman-The Movie		EV	29,90		
Air Support		DA	66,90	Humans		EV	48,90	Battlecreek		EV	29,90		
Alfred Chicken		EV	38,90	Humans Face-Data Disk		EV	48,90	Battlehawks		EV	29,90		
Allen 3		OV	48,90	Humans Face-Stand Alone		EV	49,90	Battle Squadron		EV	29,90		
Allen Breed II		DA	49,90	Indiana Jones 3/Adventure		OV	39,90	Birds of Prey		EV	29,90		
Ambermoon		DA	49,90	Indiana Jones 4/Action		DA	48,90	Bubble Bobble		EV	29,90		
Andross		OV	79,90	Indiana Jones 4/Adventure		OV	79,90	Budakan		EV	29,90		
Apocalypse II		OV	69,90	Innocent until Caught		OV	74,90	California Games II		EV	29,90		
Aquatic Games		DA	44,90	Ishtar II		OV	48,90	Celtic GT4 Rally		EV	29,90		
Aquaventure		DA	52,90	Jet Strike		DA	48,90	Centurion		EV	29,90		
Arabian Nights		DA	54,90	Jim Power		EV	49,90	F-16 Combat Pilot		EV	29,90		
Archer McLean Pool Billiard		EV	46,90	Joe & Mac		DA	49,90	Face Off		EV	29,90		
Armalyte		DA	46,90	John Madden Football		DA	53,90	Futlighter		EV	29,90		
Assassin II-Mac		DA	49,90	Jonathan		OV	73,90	Fimbo's Quest		EV	29,90		
ATAC		DA	29,90	Jungle Strike		DA	69,90	Future Wars		EV	29,90		
A-Train		EV	65,90	Jurassic Park		DA	49,90	Gem X		EV	29,90		
A-Train Com.Kit		EV	29,90	K.G.B.		OV	39,90	Go for Gold		EV	29,90		
Ay88-Harrier Assault		EV	58,90	K240		DA	69,90	Gunboat		EV	29,90		
Aufschwung Ost		OV	59,90	Kingmaker		DA	69,90	Heroes Quest		EV	29,90		
B-17 Flying Fortress		DA	61,90	Legend of Kyrandia		OV	49,90	Hit Street Blues		EV	29,90		
Bat vs the World		OV	61,90	Lemmings Doppelpack		DA	59,90	Honda RVF		EV	29,90		
Bat 2		DA	49,90	Lemmings 2		DA	58,90	Hudson Hawk		EV	29,90		
Battle Isle Data Disk 2		DA	71,90	Lethal Weapon		DA	59,90	Hyperion		EV	29,90		
Battle Team		OV	40,90	Links		DA	59,90	Hungary für Fun		EV	29,90		
Battlechess II		DA	62,90	Lionheart		DA	49,90	Last Ninja 3		EV	29,90		
Bazooka Sue		DA	66,90	Little Devil		DA	69,90	Lombard RAC Rally		EV	29,90		
Beavers		OV	74,90	Loom		EV	34,90	Lotus Turbo Challenge		EV	29,90		
Bill's Tomato Game		DA	53,90	Lords of Power		DA	79,90	Manchester United		EV	29,90		
Birds of Prey		EV	39,90	Lord of the Rings		DA	59,90	Manchester United Europe		EV	29,90		
Blam Brothers Collection		DA	64,90	Lost Vikings		OV	59,90	Maniac Mansion		EV	29,90		
Black Crypt		DA	49,90	Luther Mathias		DA	56,90	Mega Mobs		EV	29,90		
Blaster		EV	59,90	Lotus-The Final Challenge		DA	47,90	Microprose Soccer		EV	29,90		
Body Blows		KA	46,90	Lotus Trilogie		DA	59,90	New Zealand Story		EV	29,90		
Body Blows Galactic		DA	43,90	M-1 Tank Platoon		DA	20,90	Ninja Remix		EV	29,90		
Brian the Lion		DA	49,90	Magic Packets		DA	49,90	North & South		EV	29,90		
Bubba's Star		DA	53,90	Magician Castle		DA	59,90	Oriental Games		EV	29,90		
Bundesliga Manager Prof 2.0		DA	59,90	McDonald Land		DA	46,90	Panca Kick Boxing		EV	29,90		
Burntime		OV	62,90	Mega LoMania-First Samurai		EV	58,90	Pinball Magic		EV	29,90		
Bunny Bricks		DA	49,90	Micro Machines		DA	49,90	Pirates		EV	29,90		
Campaign		OV	66,90	Monkey Island		OV	66,90	Populous Edition		EV	29,90		
Campaign-Data Disk		DA	61,90	Monkey Island II		OV	75,90	Prince of Persia		EV	29,90		
Campaign II		DA	39,90	Morph		DA	43,90	Project-X Special Edition		EV	29,90		
Canon Fodder		DA	69,90	Mortal Combat		DA	59,90	RBI 2-Baseball		EV	29,90		
Chaos-Engine		DA	54,90	Nick Faldo's Golf		EV	68,90	Rainbow Islands		EV	29,90		
Chuck Rock II		DA	46,90	Nippon Sales		KA	53,90	Risky Woods		EV	29,90		
Civilisation		EV	46,90	One Step Beyond		DA	46,90	Robin Hood-Legend Quest		EV	29,90		
Combat Air Patrol		OV	68,90	Overdrive		DA	46,90	Robotop 3		EV	29,90		
Cool Spot		DA	68,90	Operation Stealth		EV	34,90	Sonderangebote					
Cosmic Spacehead		DA	46,90	Oxyd Magnum		EV	46,90	Trolls Amiga 1200		29,90			
Crazy Sports Football		DA	49,90	Oskar		DA	49,90	Robocod Amiga 1200		29,90			
Crazy Cars 2		EV	62,90	Populous 2+		EV	62,90	Arabian Nights CD32		39,90			
Creatures		DA	69,90	Populous House Hot Numbers Deluxe		DA	69,90	Elite II EV		54,90			
Cruise for a Corpse		EV	64,90	Pinball Compilation (Pinball Dreams+Fun)		DA	64,90	Elite II DV		59,90			
Curse of Encharba		OV	58,90	Premiere		DA	54,90	Die Siedler		74,90			
Cyberpunks		DA	74,90	Prime Mover		DA	69,90	* - deutsche Version gegen Aufpreis					
Day		OV	49,90	Push Over		DA	49,90	** - Bei Drucklegung noch nicht lieferbar					
Darkness		EV	63,90	Railroad Tycoon		DA	74,90	Starglider II		DA	29,90		
Darkseed		DA	68,90	Red Zone		DA	49,90	Supercars II		DA	29,90		
Das Schwarze Auge		OV	64,90	Reach for the Skies		DA	48,90	Supercars		EV	29,90		
Detonix		DA	66,90	Risky Woods		DA	50,90	Sunher Camp		EV	29,90		
Der Patriarch		OV	66,90	Road Rash		DA	53,90	Stunt Car Racer		EV	29,90		
Die Siedler		OV	74,90	Robotop 3		DA	59,90	Speedball 2		EV	29,90		
Die Siedler		OV	79,90	Rome A.D.		DA	59,90	Super Monaco GP		EV	29,90		
Disposable Hero		DA	49,90	Sabre Team		DA	49,90	Super Space Invaders		EV	29,90		
Dogfight		DA	49,90	Sensible Soccer 92/93		DA	45,90	Swiv		EV	29,90		
Dragonlands		DA	62,90	Seek & Destroy 1200 AGA-Inkey		DA	45,90	Tennis Cup II		EV	29,90		
Dune		OV	64,90	Silly Putty		DA	46,90	Terminator II		EV	29,90		
Dune 2		OV	52,90	Sim Ant		DA	76,90	Testdrive 2		EV	29,90		
Dungeon Master&Chaos Strikes Back		OV	58,90	Sim City+Populous		EV	51,90	Thus the Fox		EV	29,90		
DynaBlaster		DA	54,90	Sim City Deluxe		EV	64,90	Triple Action Pack 3		EV	29,90		
Dynalect		OV	51,90	Sim Earth		OV	76,90	Triple Action Pack 4		EV	29,90		
Eishockey Manager		OV	67,90	Sim Life		OV	72,90	Turbo Outrun		EV	29,90		
Elmiana		DA	54,90	Simon the Sorcerer		EV	69,90	Turkic		EV	29,90		
Elision		OV	54,90	Sink or Swim		EV	39,90	Turkic II		EV	29,90		
Entity		DA	59,90	Sleepwalker		EV	59,90	Videokid		EV	29,90		
Epic		DA	55,90	Soccer Kid		KA	59,90	Winter Camp		EV	29,90		
Eye of the Beholder 2		OV	79,90	Space Hulk		KA	58,90	WWF 2		DA	29,90		
F-16 Strike Eagle 2		DA	34,90	Space Legends		EV	59,90	WWF Wrestlemania		EV	29,90		
F-17 Challenge		EV	28,90	Special Forces		DA	74,90	Zac McKracken		EV	29,90		
F-19 Stealth Fighter		DA	34,90	Standart		DA	39,90	Z-Oud		EV	29,90		
F-117 A Nighthawk		DA	62,90	Strategem 1200 AGA-Inkey		DA	69,90	solange Vorrat reicht					
F1		DA	64,90	Street Fighter II		DA	39,90	Versand in Sicherheits-					
Fallman		DA	49,90	Suburban Commando		DA	49,90	verpackung zuzug 2,-					
Fallen Empire		OV	74,90	Super Frog		DA	44,90	Alle Preise sind End-					
Fantastic Adv.Dizzy		EV	68,90	Syndicate		OV	56,90	preise inklusiv der ge-					
Fantastic Worlds		EV	68,90	Terminator II		KA	59,90	setzlichen 15 % Mwst					
Fire and Ice		DA	46,90	Tomado II		KA	59,90	please note:					
Flashback		OV	56,90	Trapsh Treasures		DA	58,90	Umsetzung zwischen					
Fly Harder		DA	59,90	Troll		DA	43,90	Amiga 1200 und AMIGA					
Formula One GP		DA	54,90	Turkic 3		EV	54,90	CD-32 sind sehr wahr-					
Fury of Furries		DA	54,90	Uridun 2		DA	49,90	scheinlich.					
G2		DA	56,90	Walker		DA	49,90						
Genesis		DA	54,90	War in the Gulf		EV	59,90						
Global Domination		DA	59,90	Rawworks		DA	68,90						
Globule		DA	59,90	Wing Commander		OV	39,90						
Global Effect		DA	58,90	Wizardry		OV	79,90						
Global Gladiators		DA	46,90	Wiz'n Liz		EV	59,90						
Goal		DA	48,90	Whales Voyage		EV	69,90						
Goblins		EV	49,90	Wiz Kid		KA	49,90						
Goblins 2		EV	64,90	World Legend		DA	48,90						
Goblins 3		EV	69,90	Wonderland		DA	49,90						
Gunship 2000		DA	61,90	Yon Jon		DA	48,90						
Hannibal		DA	69,90	Zool		DA	41,90						
Hardrock		DA	62,90	Zool II		DA	48,90						

Das Rezept für einen leckeren Plattform-Longdrink mit Stratego-Geschmack: Man nehme eine Prise „Lemmings“, einen Schuß „Morph“ und ein paar eigene Ideen, dazu etwas Comic-Grafik. Und jetzt gut schütteln...

FURY of the FURRIES



...schon hat man kleine, wuschelige Pelztierchen namens Tinnies, die laut Vorgeschichte den Planeten Sklumph besiedeln. Eines davon muß man hier unter Zeitdruck durch über 100 Spielabschnitte lotsen, die in acht Designs von der Wüste bis zur Eiswelt auftreten.

Der Clou an der Sache ist, daß so ein Tiny außer springen und rollen je nach Level auch bis zu vier verschiedene Farben annehmen darf, die ihm jeweils spezielle Fähigkeiten verleihen: Als Gelbling schießt er mit Feuerbällen, in Rot futtert er sich

durchs Gestein, der Blaue kann tauchen und unter Wasser Luftblasen abschießen, und der Grüne hat eine Liane im Gepäck, mit der er sich an Wände oder fliegendes Getier hängt. Diese Farbwechsel sind verhältnismäßig oft nötig, weil die soft in alle Richtungen scrollenden Plattformwelten voller Gefahren für die sechs Pelztierchen stecken. Gott sei Dank gibt es hier aber außer stacheligen Büschen und gemeinen Spinnen, Würmern oder Fledermäusen auch nützliche Teleporter, Farbumwandler, aufklaubbare Extra-

leben, Zusatzzeit und gut versteckte Bonusrunden.

Da die nicht eben aufregend, aber detailliert gezeichneten Sklumph-Landschaften dem Spieler Geschick und vorausschauendes Denken abverlangen, stellt sich alsbald ein gewisser Suchteffekt ein. Gesteigert wird er noch durch die nach kurzer Eingewöhnung prima funktionierende Sticksteuerung, eine gelungene Soundbegleitung und nette Zwischenbilder. Es läßt sich daher kaum länger verheimlichen: Die launigen Akrobatenkugeln sind wirklich zum Kugeln! (md)

FURY OF THE FURRIES (MINDCRAFT)

PLATTFORM-STRATEGIE

71%

„KUSCHELIG“



GRAFIK	62%
ANIMATION	64%
MUSIK	70%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

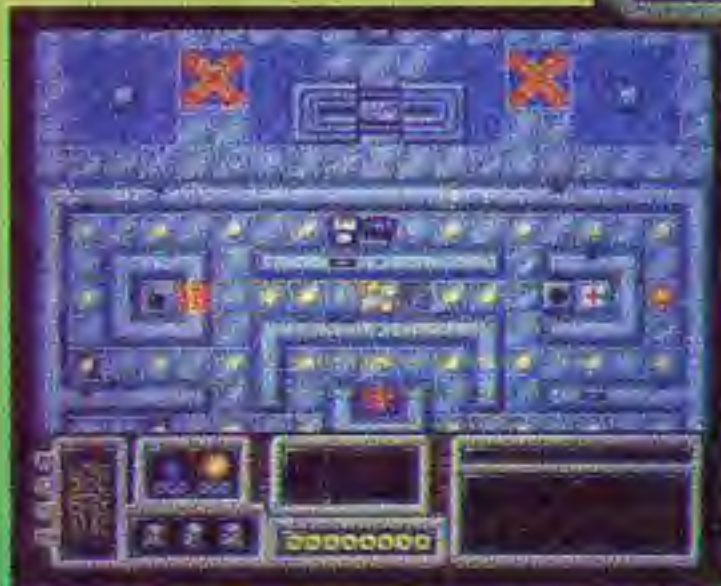
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTÄNDE KOMPLETT

MEAN ARENAS

Bei Ice hat man das legendäre Spiel „PacMan“ mit dem legendären Film bzw. Buch „Running Man“ gekreuzt – und das sowohl auf Disk als auch auf Silberscheibe vorliegende Ergebnis spielt sich verblüffend gut!

Dabei war der erste Eindruck keineswegs überzeugend: Selbst beim dritten Testmuster verweigerte die Diskversion jede

Zusammenarbeit, so daß wir hier nur über die CD-Fassung berichten können. Auch optisch ist das Spiel alles andere als



vielversprechend, aber das Gameplay hat's tatsächlich in sich! Im Jahre 2093 kämpfen moderne Gladiatoren in einer Gameshow um Geld, Ruhm und ihr Leben. Dazu müssen sie in 26 aus der Vogelperspektive gezeigten Labyrinth alles Gold aufsam-

eln, ohne dabei in eine der unzähligen Fallen oder die Fänge der Wachroboter zu geraten. Klappt es, dürfen sie den ganzen Plunder behalten, anderenfalls übernimmt die TV-Gesellschaft die Bestattungskosten – das Risiko ist also zumindest finanziell begrenzt...

Vor jedem der teilweise auch mit einem Zeitlimit versehenen Suchabschnitte geben die beiden Moderatoren noch einige Tips, dann muß man selbst die passenden Schlüssel finden, Hebel drücken oder Edelsteine zur richtigen Stelle bringen. Insgesamt 22 verschiedene Extras wie Bomben, Schutzschilde und Erste-Hilfe-Koffer erleichtern die lebensgefährliche Aufgabe, außerdem werden an manchen Stellen Paßwörter verteilt. Rein technisch macht die grafisch wenig berauschende Show nur bei der problemlosen Steuerung und der flotten Soundbegleitung (mit glasklarer Sprachausgabe) Boden gut. Aber das ausgefeilteste Leveldesign mit

dem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad und der rasanten Spielablauf sorgen dennoch für eine langanhaltende Motivation des Todeskandidaten! (st)

MEAN ARENAS (ICE)

PACMAN - VARIANTE

69%

„NETT“



GRAFIK	31%
ANIMATION	50%
MUSIK	72%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	70%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-





FATMAN THE CAPEO CONSUMER

Der Held ist originell, keine Frage – kostümierte Konsumenten sieht man nicht alle Tage auf den Plattformen! Ob man dem Dickerchen bei Black Legend bzw. Kompart auch ein kalorienreiches Gameplay gegönnt hat?

Der eine hat's im Kopf, der andere in den Beinen – unser Kostümträger hat es im Bauch. Mit bürgerlichem Namen heißt er sinnigerweise Roy Fat, aber sobald er sich in sein kleidsames Cape zwingt, nennt man ihn Fatman, den Schrecken aller Schlankheitsfarmen. Denn er ist Restaurantbesitzer und so ganz nebenbei noch der Erfinder eines Nahrungsmittelduplikators, der über die reine Vermehrung hinaus sogar aus übelstem Junkfood noch leckere Gaumenkitzel machen kann. Das wiederum paßt dem spindeldürren Professor Thinsin und seinem kalorienbewußten Thindicate nun überhaupt nicht in den Diätplan, weshalb das magersüchtige Gesindel kurzerhand die Gattin unseres schwergewichtigen Helden in eine Pizzafabrik entführt. Aber da haben die Brüder die Rechnung ohne den Wirt gemacht...

Lächerliche sieben Hüpf-Welten mit insgesamt 15 Levels

können einen strammen Burschen wie Roy natürlich nicht lange von seiner Holden fernhalten: Behende schwingt sich Fatman über Plattformen, Dächer oder Säureseen und greift dabei nach allem Eßbaren, weil ihm erst eine bestimmte Zahl von Hamburgern, Brathähnchen etc. den Zutritt in den nächsten Abschnitt ermöglicht. Auf seine sechs kraftstrotzenden Bildschirmleben haben es unter anderem keulenschwingende Säuglinge, glühberige Schleimtropfen und gefräßige Ratten abgesehen, gegen die er sich mit gekonnten Bauchstößen, herzhaften Rülpsen, Wurfkarten und Explosivpilzen zur Wehr setzt. Außerdem versperren oftmals Türen oder Gitter den Rettungsweg, für die erst die passenden Schalter gefunden werden müssen.

Trotz des witzigen Plots wirkt das Game auf den ersten Blick eher altbacken, vor allem die bläßliche Grafik und das leicht



Ein Bauch für alle Fälle...

ruckelnde Scrolling hinterlassen einen etwas unterernährten Eindruck. Doch der Appetit kommt hier beim Essen: Die witzigen Animationen sind für etliche Lacher gut, und der knackige Heavy-Sound läßt Erinnerungen an alte Extrabreit-Titel aufkommen. Aber auch das Gameplay weiß durchaus mit Abwechslungsreichtum zu motivieren, so stößt man hier ständig auf Geheimräume, Levelabkürzungen und immer noch schrägere Gegner. Andererseits ist auch der Sättigungsgrad recht bald erreicht, denn den späteren Abschnitten mangelt es an frischen Ideen, außerdem frustrieren die (gottlob nicht allzu häufigen) unfairen Stellen, gerade weil auch die Steuerung ein wenig hakelig ausgefallen ist.



Der Kinderschreck



Ein Königreich für einen Big Mac!

Insgesamt ist Fatman also eine etwas durchwachsene Angelegenheit, die besser zur Budget-Schiene von Kompart (siehe Budget-Bühne) gepaßt hätte als auf den Vollpreis-Markt. Aber eine Chance bleibt den Jungs ja noch: Vielleicht würzt man die angekündigte A1200-Version deftig nach und serviert dann zumindest den Neu-Amiganern rundum schmackhafte Plattformkost? (mic)

FATMAN	
(BLACK LEGEND/KOMPART)	
MAMPF & KAMPF	
63%	„GENIESSBAR“
GRAFIK	61%
ANIMATION	67%
MUSIK	74%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	64%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

ASSASSIN

SPECIAL EDITION

Für eine Handvoll Dollar weniger

Vor einem Jahr hat Team 17 schon mit der überarbeiteten Version von „Alien Breed“ gezeigt, daß man ein Spiel zugleich billiger und besser machen kann – hier erleben wir die Steigerung dieses Konzepts!

Während sich das Gameplay des Originals eher an „Strider“ anlehnte, tendiert die Neufassung

stärker in Richtung „Turrican“. Augenfällig wird das vor allem durch die neue Hauptwaffe, anstelle des mückrigen Bumerangs hat man dem Helden jetzt nämlich eine ausbaufähige Knarre spendiert. Dazu kann er immer noch so gut springen, klettern, Purzelbäume schlagen und sich an Ästen etc. entlanghangeln wie ehemals.

Bei den fünf Levels wurde der langweilige Abschnitt im Wald weggelassen, der verbliebene

Rest von A bis Z überarbeitet und wesentlich durchdachter zusammengestellt als vorher. Dadurch findet man die nun in Großhandelsmengen vorrätigen Extras und Boni leichter, aber auch die Feinde haben inzwischen einen Benimmkurs absolviert und verhalten sich wesentlich fairer. Lediglich an der Hintergrundstory um den Obermörtz Midan und den riesigen Endgegnern hat sich nichts geändert – das gilt natürlich auch für das (meuchel-) mörderische Spielprinzip. Die grafischen und akustischen Verbesserungen sind weniger auffallend, aber doch spürbar, und über die tollen Animationen und das perfekte Scrolling konnte man eh noch nie mätzen.

Also alles eitel Sonnenschein? Doch, so kann man es tatsächlich sehen. Ihr solltet Euch daher nicht daran stören, daß wir dem schon vor einem Jahr ausführlich getesteten Spiel diesmal nur eine halbe Seite gewidmet

haben: Die Assassin Special Edition ist ein Action-Hit, wie ihn die Welt zu diesem Preis noch nicht gesehen hat! (mm)



Der spezielle Attentäter bei der Arbeit



Erneut macht sich der beliebte Eierkopf von Codemasters auf den Weg, um seine Freundin Daisy aus den Fängen eines Bösewichts zu befreien; diesmal allerdings zum Vollpreis. Na, wenn das keine Überraschung ist...

Eine weitere Überraschung ist, daß diesmal halt 250 magische Sterne zu finden sind, bis der fiese Zauberer besiegt ist und die Angebetete an der Schale ihres Retters lehnt. Spielerisch schmeckt der Eiersalat dagegen ganz wie gewohnt.

Einmal mehr kann der Held dieser Actionadventure-Reihe maximal drei Gegenstände auf einmal tragen, die er dann an der richtigen Stelle anwenden muß. Schlüssel ermöglichen ihm z. B. den Zugang zu bestimmten Locations oder die Benutzung von Fahrstühlen; ansonsten springt Dizzy wieder von Plattform zu Plattform und weicht den witzig gezeichneten Gegnern aus, um seine drei Bildschirmleben zu behalten. Aufgeklautes Obst frisst die Energievorräte auf, und die erfolgreiche Lösung der an manchen Stellen unter Zeitdruck zu absolvierenden Schiebepuzzles

wird mit einem Extraleben belohnt.

Gegenüber den vorangegangenen Eiern hat sich die Grafik verbessert, außerdem kann sie nun mit Tag-Nacht-Wechseln und sogar Scrolling aufwarten. Dank der problemlosen Steuerung läßt sich die ebenso umfang- wie abwechslungsreiche Plattformwelt auch relativ sorgenfrei durchwandern. Untermalt wird die Suche nach der Liebsten von verschiedenen Musikstücken, deren Qualität von lasch bis hitparadenverdächtig reicht. Auf Sound-FX muß man diesmal aber völlig verzichten, zum Trost liegt der Packung das übliche Poster bei.

Somit werden zumindest die Dizzy-Fans wieder für ein Weilchen ruhiggestellt – sofern sie bereit sind, den angehobenen Preis für die aufgewärmte Eierspeise zu zahlen. (st)



Eieiei, was macht das Ei?

ASSASSIN
SPECIAL EDITION
(TEAM 17)
JUMP & KILL

85%
„GESCHUFFEN“

GRAFIK 79%
ANIMATION 84%
MUSIK 80%
SOUND-FX 82%
HANDHABUNG 82%
DAUERSPASS 86%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 29,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES: 10
DEUTSCH	ANLEITUNG



FANTASTIC DIZZY
(CODEMASTERS)
ACTION - ADVENTURE

62%
„HANDELSKASSE 10“

GRAFIK 64%
ANIMATION 62%
MUSIK 60%
SOUND-FX –
HANDHABUNG 64%
DAUERSPASS 60%

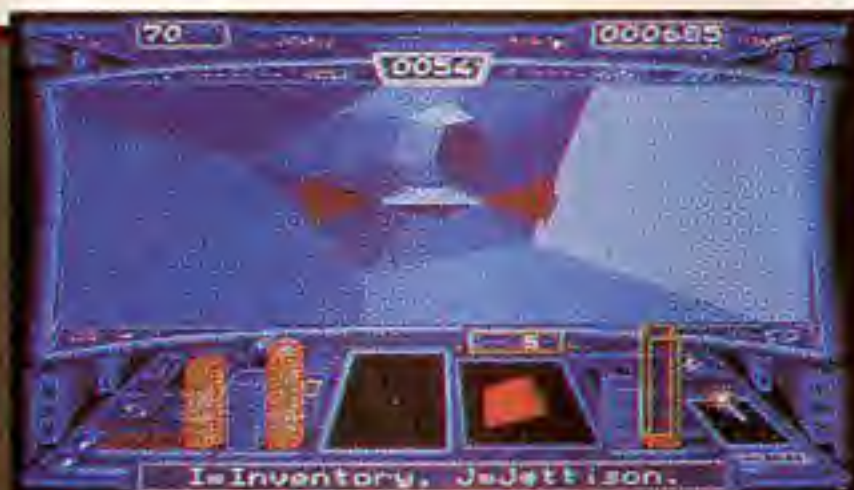
FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Anno 1988 wurde der Amiga förmlich überschüttet mit bahnbrechenden Vektorgrafikgames: „Interceptor“ und „Carrier Command“ haben wir bereits vorgestellt, nun fehlt nur noch der legendäre Sternengleiter!

STARGLIDER 2



Den ersten Teil brachte Argonaut Software sogar schon 1985 für den Atari ST heraus und setzte ihn ein Jahr später auf unsere „Freundin“ um. Die Vektorgrafik war dabei allerdings noch nicht ausgefüllt, was immerhin den Vorteil hatte, daß dieses „Ballerspiel der etwas anspruchsvolleren Art“ ohne große Abstriche auch für den C64 konvertiert werden konnte. Bei der Fortsetzung war das aber völlig unmöglich, denn hier staunten selbst ST- und Amiga-Besitzer, wie schnell man wunderschön und detailreich gestaltete Objekte über den Screen jagen kann!

Sie staunten übrigens über dieselbe Disk, denn beide Versionen befanden sich zusammen auf einer Multiformat-Scheibe. Außerdem lagen in der Packung eine Kurzgeschichte des in England recht bekannten James Follett sowie eine Musikkassette mit dem erweiterten Begleitsound. Obwohl die Actionsimulation im Gegensatz zu ihrem Vorgänger nun eher Richtung Actionadventure tendierte, hatte man zumindest dessen Story nahtlos weitergeführt: Die Starglider-Flotte des Oberbösewichts Hermann Krudd wurde zwar erfolgreich geschlagen, aber die Egrons sind schlechte Verlierer und sinnen jetzt auf Rache. Deshalb muß der Held Jaysan (eine Anspielung auf den Chefdesigner Jez San) nochmals ran, um das Schlimmste zu verhindern. Dafür steht ihm diesmal die Icarus zur Verfügung, ein Multifunktions-Raumjäger ähnlich dem alten „Elite“-Schiff – dieses Wunderwerk futuristischer Technik ermöglicht nicht nur das Fliegen und Bal-

lern, man kann damit auch die Gegenstände aufsammeln, welche für das Lösen der Rätsel auf dem runden Dutzend Planeten (samt deren Monden) benötigt werden.

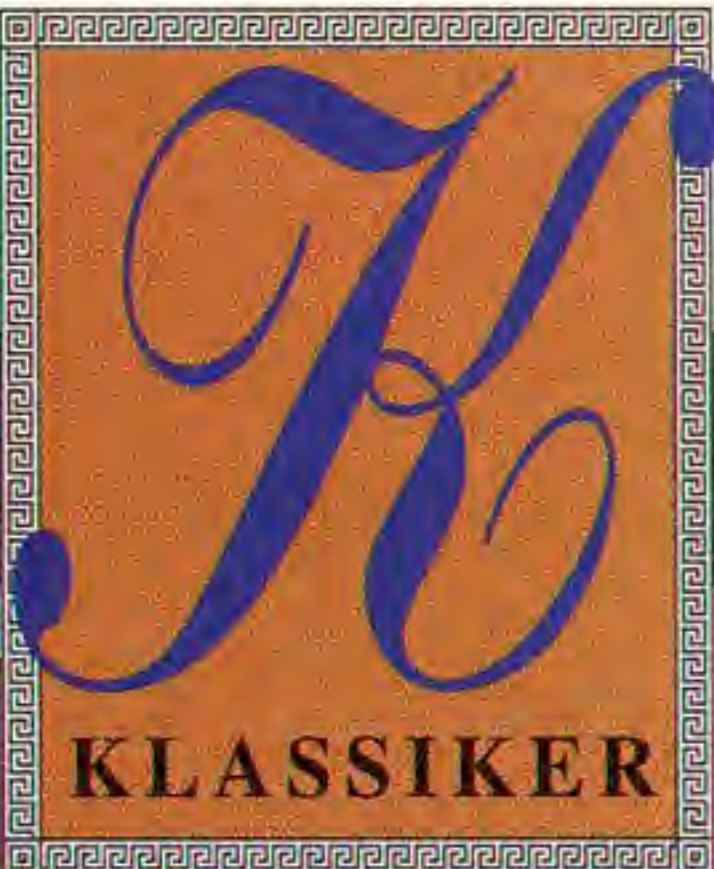
Fast so futuristisch wie das Szenario war seinerzeit auch

das Design des Programms: so hat Sid Mead mit „Cyberace“ gerade erst ein ganz ähnlich gestaltetes SP-Spektakel für den PC entworfen. Hier nur eine kleine Auswahl der Features, die sich die Argonauten damals einfallen ließen: Man kann an Vulkanen Energie auftanken, Weltraumholz ernten oder durch Geheimtunnel fliegen! Auch für die technische Seite verpflichtete man Leute von Rang und Namen, den Titelscreen entwarf Kultzeichner Herman Serrano, und der Sphärensound stammt von Dave Lowe, der auch „IK+“ musikalisch umrahmte. Last but not least war die Steuerung (Maus/Stick/Tasten) trotz ihrer Komplexität recht bedienungsfreundlich ausgefallen.

Erstaunlicherweise brachte das Team um Jez San nach diesem Erfolg auf dem Amiga nichts Vernünftiges mehr zustande, denn weder der Flug „Birds of Prey“ noch die Filmversion „Days of Thunder“ konnten sonderlich begeistern. Zwischenzeitlich tun sich die Jungs aber wieder auf den Nintendo-Konsolen hervor, man darf also für die Zukunft noch hoffen... (mm)



Der unausgefüllte Vorgänger



KLASSIKER



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
88%		74%
94%	GRAFIK	62%
92%	ANIMATION	70%
82%	MUSIK	74%
90%	SOUND-FX	78%
82%	HANDHABUNG	74%
88%	DAUERSPASS	72%
FÜR FORTGESCHRITTENE		

ALLE NEUEN COMPILOTATIONS AUF EINEN BLICK

DREAMLANDS

Der nächste Hammer kommt von Silmarils, wo man für drei komplett deutsche Games 89 Märker sehen will. Im Gegenzug bekommt der Spieler dreimal Grafik vom Feinsten zu sehen, vor allem der Genremix **Transarctica** ist nach wie vor eine Augenweide! Neben dieser Mischung aus Strategie, Adventure und Wirtschaftssimulation für futuristische Eisenbahner überzeugt auch das Fantasy-Strategical **Stormmaster** durch Spieliefe und Präsentation; lediglich das optisch gleichfalls gelungene 3D-Rollenspiel **Ishar** mag manchen zu strategisch und vielen zu actionbetont sein. Schlecht ist es deshalb aber noch lange nicht, genau wie der ganze Dreierpack.



Die Bahn fährt bei jedem Wetter:
Transarctica

Prinzenrolle
für
Rollenspieler:
Ishar



Zugegeben, in letzter Zeit gaben sich die Hersteller etwas knausrig, was neue Sammlungen älterer Spiele betrifft. Aber jetzt haben wir doch wieder zehn dieser Sparpakete für Euch aufgetan und umgehend knallhart getestet. Und siehe da: viel Klasse in der Masse!

COMBAT CLASSICS 2

Empires Kampfklassiker haben's in sich: Für 99,- DM erhält man drei deutsch angeleitete Simulationen, die sich sehen lassen können! Die schwächste im Bunde ist dabei die stark actionbetonte Panzerschlacht **Pacific Islands**, und selbst dieses Game schnitt im Ersttest noch mit 70 Prozent ab. Der Tarnkappenbomber **F-19 Stealth Fighter** dagegen setzte einst Maßstäbe im Genre, und die Unterwasser-Hatz **Silent Service II** ist ohnehin ein Klassiker. Simulanten dürfen bei dieser Troika also bedenkenlos zuschlagen, zumal hier Qualität und Mischung stimmen. Nur Leute mit einem A3000 oder A4000 müssen leider draußen bleiben.

Ein Klassiker taucht
wieder auf: **Silent
Service II**



Pack die Insel mit dem Tank: **Pacific Islands**



Gut getarnt ist halb gebombt: **F-19 Stealth
Fighter**



NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES 1 & 2

Traritrara, die ersten Compilations für das CD³² sind da. Und man höre und staune, was Multimedia da für jeweils 59,- DM losschlagen will, das sind zwei Schillerschleiben, auf denen sich sage und schreibe jeweils 100 Spiele finden! Doch man ahnt es bereits, hier handelt es sich durchgehend um PD, Shareware und Freeware, wobei immerhin alle Genres abgedeckt werden: Von Knochelien über Action, Rennspiele und Adventures bis hin zu Geschicklichkeitstests gibt es nichts, was es nicht gibt. Was die Jungs bei Multimedia so Games nennen, bewegt sich zwar nur selten auf Profi-Niveau und kommt zudem komplett englisch daher, bietet aber doch viel CD-Futter für relativ wenig Geld. Der Haken an der Sache: Wer keine Maus für sein CD³² besitzt, hat mit Zitronen gehandelt!

GRANDSLAM CLASSICS

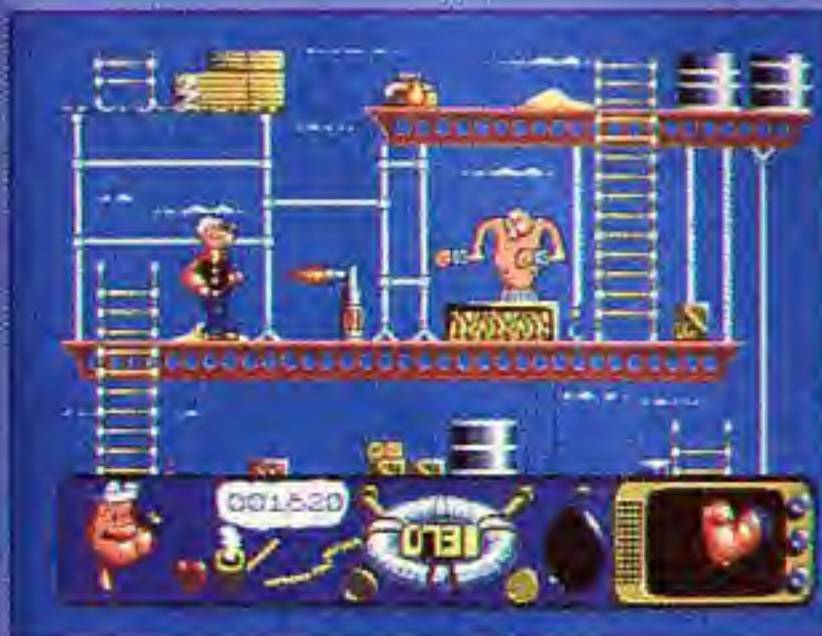
Auch wenn man bei Grandslam vier deutsch angeleitete Spiele für schlappe 59,- DM bekommt, so gehen doch nur zwei davon als Klassiker durch – die beiden anderen sind bloß alt. Zwar hat der Zahn der Zeit auch bei der (stark strategischen) Li-Boot-Simulation **Hunt for Red October** schon kräftig zugebissen, trotzdem ist das Gameplay dieser Buch-/Filmverfilmung noch eine Klasse für sich. Das gleichnamige Actiongame hingegen ist nicht ohne Grund im Softwaremeer untergegangen, und die Action-Filmkonvertierung **The Running Man** ist auch eher zum Davonlaufen. Dafür bieten die **Chambers of Shaolin** nach wie vor asiatischen Kampfsport vom Feinsten: über das Preis-/Leistungsverhältnis der Sammlung kann man also nicht meckern.



Das waren noch Kämpfe: Chambers of Shaolin

KIDS RULE O.K.

Klar, daß die Budgetschmiede Alternative Software Kinder an der Macht sehen will – Erwachsene würden für diese drei Schrottspele mit Sicherheit keine 39 Steine lockermachen! Ob das Teil nun **Popeye 2**, **Postman Pat 3** oder **Sooty & Sweep** heißt, stets bekommt man nur Plattformen der plattesten Art vorgesetzt. Zwar rücken auch die Billigheimer mit einer deutschen Anleitung für ihre popeligen Hüpfheraus. Doch wer braucht die schon? Und wer nun meint, er brauche unbedingt diese Sammlung, der kann zumindest nicht sagen, daß wir ihn nicht gewarnt hätten...



Da haben wir den Spinat: Popeye 2



Alle Mann auf Tauchstation: Hunt for Red October – The Action Game

EXCELLENT GAMES

Nomen est omen, oder doch zumindest fast: Drei der vier Progis, die Beau Jolly hier für 89 Mäuse unters Volk streut, sind wahrhaftig exzellent! Da hätten wir einmal den göttlichen Stratego-Klassiker **Populous II**, dann das tolle **Archer MacLean's Pool** mit seinen vielen Optionen und dem drehbaren Vektor-Tisch sowie **James Pond 2**, das den meisten aktuellen Jump & Runs immer noch locker davonhüpft. Der Ausreißer ist **Shuttle**, die überkomplexe NASA-Simulation, an der wohl nur ausgebildete Astronauten ihre Freude haben. Alles in allem eine wirklich feine Compilation, zumal die Anleitungen deutsch und die Spiele am A1200 problemlos lauffähig sind.



Immer noch göttlich: Populous II



Für Filzläuser: Archer MacLean's Pool

THE MANAGER

Bei Starbyte gibt es derzeit für 69,-DM dreimal Wirtschaftsstrategie und einmal Sportmanagement, alles Eigenproduktionen und daher komplett in Deutsch. Der Sportler nennt sich **Starbyte Supersoccer** und wurde einst nur vom Fußballkönig „Bundesliga Manager Prof.“ geschlagen, an wirtschaftlichen Weisheiten sind die Kohlebergwerke von **Black Gold** und die Brumms des Speditionsspektakels **Transworld** vertreten; mit **Invest** kommen schließlich noch die Börsenheute zu ihrem Recht. Nun sind die Spiele zwar allesamt recht tiefgründig, sehen aber von der Präsentation her mittlerweile auch schon so alt aus, wie sie tatsächlich sind. Hinzu kommt, daß sich die drei Finanzgenies inhaltlich recht ähnlich sind, dennoch stimmt der Gegenwert fürs Geld.



Und ewig rollen die Räder: Transworld

Invest kommen schließlich noch die Börsenheute zu ihrem Recht. Nun sind die Spiele zwar allesamt recht tiefgründig, sehen aber von der Präsentation her mittlerweile auch schon so alt aus, wie sie tatsächlich sind. Hinzu kommt, daß sich die drei Finanzgenies inhaltlich recht ähnlich sind, dennoch stimmt der Gegenwert fürs Geld.



Der fliegende Adel: Red Baron

nicht ganz perfekte, aber doch ganz ausgezeichnete Konfliktsimulation. Für so viel Hochklassiges ist denn auch der stolze Preis von 109,- DM gerechtfertigt, außerdem liegen (bis auf den Roten Baron, der nur mit einer deutschen Anleitung aufwartet) alle Programme in ihren komplett deutschen Versionen vor. Schade nur, daß Amiganer mit A4000 hier nicht mitpowern dürfen.

THE LORDS OF POWER

Doch, die vier Lords von UBI Softs Power-Sammlung müssen fraglos zum Simulanten- bzw. Strategen-Hochadel gerechnet werden! Da hätten wir zum einen die Doppeldecker des schon namentlich adeligen **Red Baron**, dann Sid Meiers schier geniales Eisenbahner-Epos **Railroad Tycoon**, die prächtigen U-Boote von **Silent Service II** sowie last not least den **Perfect General**, eine zwar



Zug um Zug ein Hochgenuß: Railroad Tycoon

Titel	Bewertung	Anzahl der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Combat Classics 2	super	3	99,- DM	Empire	Simulation
Dreamlands	gut	3	89,- DM	Silmarils	Abenteuer/Strategie
Excellent Games	super	4	89,- DM	Beau Jolly	Mixtur
Grandslam Classics	mittel	4	59,- DM	Grandslam	Mixtur
Kids Rule O.K.	schwach	3	39,- DM	Alternative	Plattform
Now that's what I call Games 1	mittel	100	59,- DM	Multimedia	Mixtur
Now that's what I call Games 2	mittel	100	59,- DM	Multimedia	Mixtur
The Lords of Power	super	4	109,- DM	UBI Soft	Simulation/Strategie
The Manager	gut	4	69,- DM	Starbyte	Wirtschaftssimulation
Special Edition	super	2	89,- DM	21st Entertainment	Flipper



SPECIAL EDITION

Zum guten Schluß noch ein besonderer Leckerbissen für Flipper-Fans: Bei 21st Entertainment hat man jüngst die beiden digitalen Kult-Flipper **Pinball Dreams** und **Pinball Fantasies** (der Nachzügler) samt deutscher Anleitung in eine Box gesteckt und will nun 89 Silberbälle dafür haben. Das scheint zunächst nicht gerade preisgünstig zu sein, doch wenn man bedenkt, daß hier insgesamt acht verschiedene Tische warten, einer schöner als der andere?! Grafik und Sound sind astrein, und das Verhalten der Kugel auf bzw. in den zahllosen Rampen, Bumpern und Löchern wird an Realismus nur von den Geräten in der Eckkneipe übertroffen. Einziges Problem bei diesem Doppelpack: Welcher Pinball Wizard hat nicht schon zumindest eines dieser genialen Programme daheim? (ml)



Eine kugelrunde Sache: Pinball Fantasies

NEUES VON KOMPART

In unserem Spartheater gibt's heute eine ganz spezielle Aufführung: fünf Games von Kompart, vier davon sind trotz des allgemeinen Preises von nur 29 Märkern echte Neuerscheinungen! Da mußten wir natürlich ausnahmsweise auch hier zur Bewertung schreiten...

SUMMER CAMP

Das Sternenbanner eines US-Sommerscamps wurde gemopst – ein klarer Fall für Maximus Maus, der jetzt durch vier große Levels hüpfen muß, um das gute Stück wiederzubeschaffen. Dabei machen ihm comicartige Truthähne, Robbis und Hubschrauber das Leben schwer, andererseits gibt's Extras für mehr Energie, Leben etc. So einfalllos das Ganze klingt, so wirr spielt es sich leider auch; dazu kommen eine unterdurchschnittliche Präsentation und die hakelige, unpräzise Sticksteuerung. Zusammen macht das **31 Prozent**.

WINTER CAMP

Hier verschlägt es unseren Mäuserich ins Winterlager; in sechs Levels muß er unter Zeitdruck z.B. ein Schlittschuhrennen absolvieren, sich mit Bären eine Schneeballschlacht liefern oder Fische und Urlauber aus akuten Notlagen befreien. Erschwert werden die Heldentaten durch im Weg stehende Eishären, Pinguine und Touristen, zur Erleichterung findet man nützliche Dinge wie Sprungfedern oder Bomben. Grafik und Sound sind halbwegs annehmbar, inhaltlich haben die Programmierer auf Altbewährtes (Joystickkrütleien etc.) gesetzt. Kurzfristig weiß die biedere Mausmannskost aber zu gefallen, somit verteilen wir großzügige **56 Prozent**.

MEGA MOTION

Bei dieser Knobelei müssen in 100 screenfüllenden Levels die untereinander verbundenen, ständig um das gerade angeklickte Bällchen rotierenden Kugeln per Maus zum Ausgang dirigiert werden. Zusätzliche Würze bringen Spezialsteine, die den Weg zum Ziel versperren, ins Spiel, und der fetzige Soundtrack läßt den Tüftler gnädig über die spartanische Grafik hinwegsehen. Alles in allem ein recht ordentliches Knobelspielchen, das sich seine **62 Prozent** ehrlich verdient hat.

HYPERION

Im Stil des 3D-Ballerklassikers „Virus“ darf hier ein aus Polygonen bestehendes Raumschiff über eine leicht ruckelnde Planetenoberfläche manövriert werden, um in insgesamt zehn Missionen alle Feindstellungen zu eliminieren. Das Spielprinzip ist also schon etwas älter, ebenso betagt erscheint auch die Präsentation, und die Maussteuerung ist zudem relativ kompliziert ausgefallen. Wer solche Games liebt, wird Hyperion zwar trotzdem mögen, aber mehr als **52 Prozent** waren beim besten Willen nicht drin.

CREATURES

Das Glanzstück des Tages ist zugleich ein alter Bekannter: Bereits im Märzheft des letzten Jahres tobte das Knuddelvieh Clyde Radcliffe von Thalamus ballend und knobelnd über wunderschön gezeichnete und animierte Plattformen. An seinen Qualitäten hat sich durch die Preissenkung nichts geändert, folglich belassen auch wir es bei satten **70 Prozent**. (mic)



Dann lieber hitzefrei: Summer Camp

Erträgliche Mäuse-Olympiade: Winter Camp



Knobeln wie in alten Zeiten: Mega Motion

Ballern wie in alten Zeiten: Hyperion



Nicht neu, aber gut: Creatures

Neues Digi-Werkzeug

Erst im Dezember haben wir hier ein nützliches Anwenderpaket aus dem Media-Verlag vorgestellt, schon sind wieder zwei neue Utility-Compilations am Markt – kann da die Qualität noch mit der Quantität schritthalten?

AMIGA-POWER

Das Power-Paket der fleißigen Allgäuer beinhaltet für knapp 90 Märker immerhin gleich sieben Disketten. Tatsächlich sind aber zwei Scheiben mit durchaus nicht überragenden Musikstücken belegt, eine weitere geht für eine Handvoll mäßiger „DPaint“-Grafiken drauf, womit sich das Angebot an richtigem „Werkzeug“ auf vier Disks beschränkt: **Transdat 2.0** soll englische, französische, italienische und spanische Texte ins Deutsche übersetzen, wofür man 2 MB RAM-Speicher oder wenigstens eine Festplatte benötigt. Braucht Ihr aber nicht extra anzuschaffen, denn dem Endergebnis ist der ursprüngliche Sinn kaum noch anzumerken; grammatikalische Fehler und wirre Stilblüten sind an der Ta-

gesordnung. Besser gefällt die Dateiverwaltung **Multidat 2.12**, denn das Programm eignet sich prima zur Archivierung von Video- oder CD-Sammlungen, hat eine Druck-Option und läßt sich gut per Maus bedienen. Darüber freuen werden sich allerdings nur Besitzer älterer Amigas (A500/A2000) mit Kickstart 1.3, denn ab Kick 2.0 arbeitet der Datenmulti nicht mehr fehlerfrei. Der **Vokabeltrainer** wiederum verträgt sich zwar auch mit A600/A1200, läßt sich aber nicht ohne weiteres auf die Festplatte nageln und ist optisch so anspruchslos geraten, daß damit höchstens Grafik-Masochisten pauken wollen. Tja, und die letzte Disk ist für fünf Games reserviert, bei denen es sich um primitive Kno-beleien und Glücksspielchen auf unterstem PD-Niveau handelt.

AMIGA TOOL PACK

Hier wird zwar Besseres geboten, jedoch zu einem unverschämten Preis: Knapp 220 Märker will man in Scheidegg für sieben Anwendungen haben, die alle samt aus dem PD-Pool stammen! Das **Anti Virus-Paket** hilft beim Kampf gegen lästiges Bit-Ungeziefer, das **Druck Studio** bringt Grafiken sauber zu Papier, mit der **Dateiverwaltung** lassen sich Adressen oder Videokassetten ordnen, das **Schulpaket** enthält brauchbare Lernprogramme, und **Tetra Copy** verrichtet seinen Dienst, während sich der User die Zeit mit einer Runde „Tetris“ vertreibt. Mit **Free Paint** liegt zwar auch ein hervorragendes Malprogramm bei, doch enthalten die drei beigefügten Grafikdisks allesamt nur Bilder im HAM-Format – und damit kann Free Paint leider nix anfangen! Ähnlich schludrig sieht's bei **Text**

Plus V3.0 aus, denn diese Textverarbeitung vermag zwar beim Handling zu überzeugen, doch haben wir es hier offensichtlich mit der abgespeckten PD-Variante zu tun, die alle paar Sekunden dazu auffordert, man möge



FreePaint

doch bitte die Sharewaregebühr bezahlen und so die Vollversion erwerben. Zu allem Überfluß kann Text Plus wiederum die beigelegten Printerfonts nicht verdauen, gedruckt wird nur in den Drucker-eigenen (und damit recht wenigen) Schriften. Hinzu kommt noch, daß auch hier bei vielen Progis die HD-Installation Zicken macht.

FAZIT

Das erste Paket ist sein Geld nicht wert, das zweite schon gar nicht – selbst wenn man sich hier mit der Programmauswahl mehr Mühe gegeben hat. Also Finger weg! (rl)



Multidat 2.12



Gambling à la Amiga-Power: Waltermat

Amiga-Power

Überwiegend sinnlose Programm-Sammlung
Preis: ca. 89,- DM

Amiga Tool Pack

Horrend überteuerte Utility-Sammlung mit Macken
Preis: ca. 219,- DM

Bezug: Media-Verlag
Waldweg 5
88175 Scheidegg
Tel.: 0 83 87/80 52

EIN SLOT FÜR ALLE FÄLLE: PCMCIA



USER CLUB

Wer einen A600 oder A1200 besitzt, dem ist sicherlich schon mal diese Erweiterungsschnittstelle mit dem ominösen Kürzel PCMCIA aufgefallen – hier erfährt Ihr, wofür der vielseitige Slot gut ist!

DER PCMCIA-STANDARD

Auch wenn Ihr den Steckkarten-Port bisher noch nie gebraucht haben solltet, so hat er doch seine Berechtigung: Bei PCMCIA (Personal Computer Memory Card Intl. Association) handelt es sich um eine standardisierte Schnittstelle, die 1990 von IBM, Toshiba, Maxtor, Seagate und SunDisk ins Leben gerufen wurde und heute besonders bei portablen PCs sehr geschätzt wird – sie erlaubt den Anschluß von Peripheriegeräten wie Speichererweiterungen, Festplatten oder Diskettenlaufwerken an jeden entsprechend ausgerüsteten Computer. Damit braucht nicht mehr für jeden Rechnertyp spezielle Peripherie entwickelt zu werden, was die Herstellungskosten bzw. Preise senkt und den User davon enthebt, nach einem System-

wechsel seinen halben Gerätetank ausmustern zu müssen. Das klingt gut, doch leider ist es mit dem Anschluß von PCMCIA-genormten Anbauten allein nicht getan, auch die Unterstützung seitens der Software bzw. des Betriebssystems muß stimmen – und das tat sie bislang am Amiga praktisch nie, weil die Hersteller die zum Betrieb nötigen Treiberprogramme samt und sonders nur im MS-DOS-Format lieferten. Doch mittlerweile gibt es wenigstens ein paar Möglichkeiten, den PCMCIA-Einschub der „Freundin“ zu nutzen!

PCMCIA AM AMIGA

Eine Möglichkeit wären z.B. die SRAM/PSRAM-Speichererweiterungen, doch wurde sie hier bereits vor einigen Monaten ausführlich abgehandelt. Daher zu diesem Thema nur soviel: Die ehemals sündteuren RAM-Kärtchen sind wegen der stark gesunkenen Preise nun eine gute Sache für Besitzer eines 600ers; am A1200 sollte statt dessen ein ausgewachsener 32-Bit-Speicher für den Expansionport bevorzugt werden, da die 16-Bit-Ar-

chitektur der PCMCIA-Schnittstelle die 32-Bit-Hardware des 1200ers unnötig ausbremst.

Wer sein Geld lieber in schnelle Massenspeicher investiert und den ab Werk vorgesehenen Intern-Einbau einer Festplatte scheut (vielleicht, weil dort schon so ein Teil sitzt), der liegt mit dem **Overdrive-** bzw. **Amiquest-Controller** richtig. Beide finden am PCMCIA-Port Anschluß, beherbergen im form-schönen Gehäuse eine AT-Bus-Harddisk beliebiger Kapazität und sind, da problemlos an- und absteckbar, transportabel und damit als Wechselfestplatte zu gebrauchen.

Anschlußfreudige Amiganer dürfen ihren A600/1200 neuerdings auch in Ethernet-Rechnernetze integrieren. Die Treibersoftware der **I-Card** unterstützt alle gängigen Netzprotokolle (u.a. TCP/IP für den Betrieb mit Novell Netware) und gewährleistet somit den einfachen und sicheren



Eine PCMCIA-Festplatte am A1200

Datenaustausch mit anderen Netz-Teilnehmern.

Für Zocker interessanter wären freilich die von Commodore versprochenen PCMCIA-Spielmodule. Auf Messen konnte man sich zwar vereinzelt von der Existenz dieser äußerst praktischen, weil nicht mit Nachladepausen behafteten Datenträger überzeugen, aber zu kaufen gibt's die steilen Teile halt noch immer nicht... (rl)



Am Amiga fehlt leider die Software-Unterstützung für solche Mini-Modems

I-Card

Ethernet-Netzwerkkarte für A600/1200.

Preis: ab ca. 540,- DM inklusive Sana II-Treibersoftware (unt. z.B. TCP/IP-Protokoll) & Netzteil.

Info & Bezug

Fa. BBM,

Tel.: 05 31 / 27 30 90

Overdrive bzw. Amiquest

HD-Controller für A600/1200. Unterstützt werden 3,5"- bzw. 2,5"-Festplatten mit AT-Bus-Anschluß. **Preis:** ab ca. 170,- DM.

Info & Bezug

Fa. Telmex,

Tel.: 0 80 24 / 80 17

Jedes Spiel nur 29.- DM

**NUR SO
VORRAT LANGE
REICHT!**

**JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
DELUXE STRIP POKER
COLOSSUS CHESS
MERCENARY
CHAMBERS OF SHAOLIN
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
HUNTER
VIRTUAL WORLDS**

**DER NACKTE
WAHNSINN!**

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ MERCENARY
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ HUNTER
- ☐ VIRTUAL WORLDS

Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr
**MANFRED
BERGLER**
Fodermayrstraße 24
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

„Das flackernde Inferno“ flackert weiter: Im letzten Heft riefen wir Euch dazu auf, Eure Meinung zur jüngsten Computerspiel-Niedermache im TV kundzutun – und dieser Aufruf verhallte nicht ungehört! Hier kommen also einige Eurer infernalischen Statements zum heiklen Thema...

Ehe sie kommen, kommt aber noch ein harscher Tadel unsererseits an Eure Adresse: Diese löbliche Reportage, die jedem interessierten TV-Glotzer und Boulevardblattleser mit profunder Halbbildung zustimmende „Jawoll-so-isses“-Ausrufe entlocken mußte, hat anscheinend nur Euren Widerspruchsgeist geweckt. Nicht einer von Euch hat sich knallhart eingestanden, daß er sein junges Leben mit sinnlosem, ja sogar gefährlichem Schnickschnack vertrödelt! Kaum jemand wurde bewußt, daß ob der grausamen Ballerorgien, die er da tagtäglich am Bildschirm feiert, sein Spielerherz einfach verhärten muß! Nicht ein einziger Leser ist mit schamvoll geröteten Ohren in sich gegangen und hat sich vorgenommen, fürderhin nur noch Schiller und Goethe zu lesen anstatt Anleitungen zu digitalem Teufelszeug! Da seht Ihr mal, wie weit es durch diese furchtbaren Computerspiele schon mit Euch gekommen ist...



Jetzt aber Ernst beiseite: Wer die tendenziöse Meinungsmache in der ARD verfolgt hat, mußte ja praktisch Joachims Kritik angeteilt zustimmen – und so zieht sich denn die berechtigte Empörung wie ein roter Faden durch Eure Zuschriften. „Vollkommen übertriebene Sendung!“ mosert zum Beispiel Karsten Heinze aus Neustadt. Und Siegfried Lange aus München befindet: „Sehr oberflächlich recherchiert und zu billige Verallgemeinerungen.“ Tja, Siegfried, wer benötigt schon Sachkenntnis, solange er nur über einen erklecklichen Fundus an gesunden

Vorurteilen verfügt? Ganz zu schweigen davon, daß zuviel Sachkenntnis ja nur das Feindbild verzerrt. „Wenn diese Reportage von hochbezahlten Reportern gemacht wurde, muß man sich fragen, warum man Gebühren zahlt!“ fragt sich und uns Thomas Kempe aus Aislingen. Na ja, vielleicht, damit noch mehr solche Reportagen von noch mehr hochbezahlten Reportern gemacht werden können? Schrecklicher Gedanke!

Bei Markus Dahlbokum aus Bad Nauheim hing gar der Haussegen kurze Zeit schief, denn er hatte sich zusammen mit seinem Vater vor die Glotze gesetzt, und der „...hat dieses total verzerrte Bild der Computervelt sofort geglaubt. So hat es mich eine Menge Arbeit gekostet, ihn davon zu überzeugen, daß es nicht nur brutale Games gibt...“ Was an Spielen wie „Monkey Island“ oder „Der Patrizier“ denn bitteschön brutal oder gewaltverherrlichend sein soll, das hätte auch Annette Goldberg aus Geesthacht gern gewußt; sie meint außerdem: „Und selbst wenn jemand gerne vor dem Bildschirm Schiffe versenkt oder Aliens vernichtet, muß er deswegen doch nicht gleich ein Rambo sein. Verdammtes Schubladendenken!“ Womit sie natürlich vollkommen recht hat, doch ist es nicht verwunderlich, wenn sich ein Kopf und eine Schublade mitunter wie magisch anziehen – nämlich dann, wenn beide aus demselben Stoff bestehen: dem, aus dem die Blüme sind.

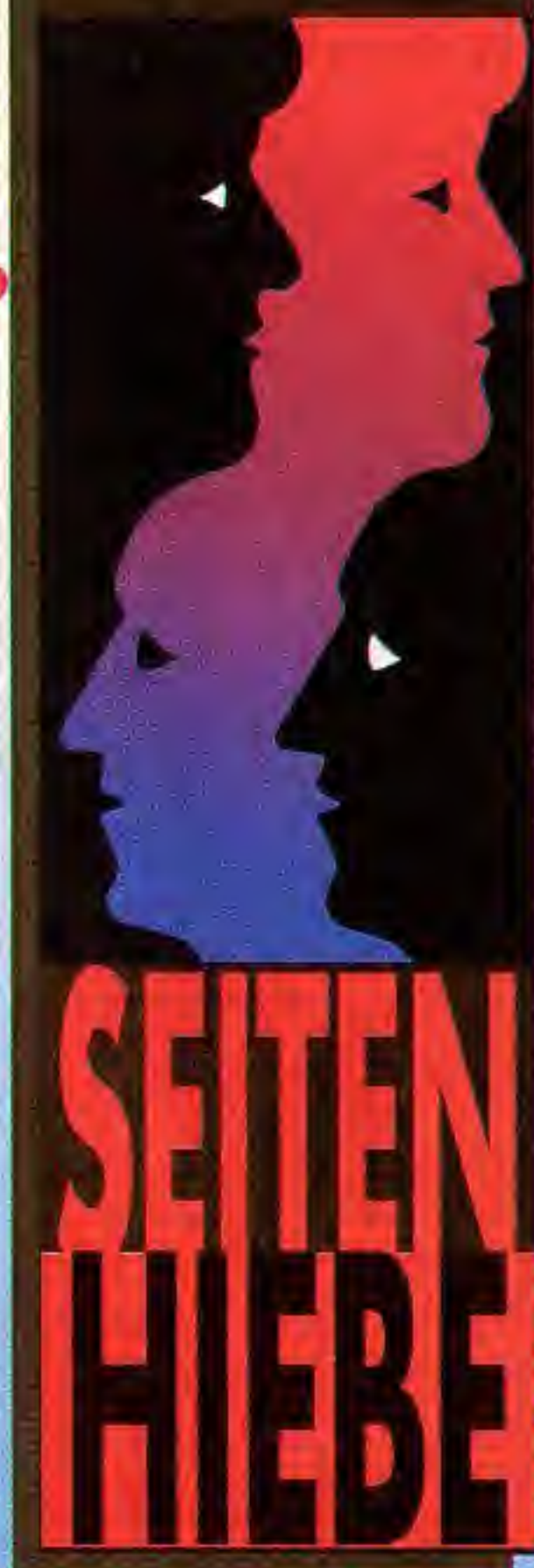
Sebastian Köck dagegen hat sich diesen TV-Genuß von vornherein erspart: „Deinem Artikel entnehme ich aber, daß ich gut daran tat, da ich sonst ja heute schon drei Kindergärten angezündet oder mit meinem Dreirad Passanten überfahren hätte...“. Wenn nicht noch Schlimmeres, Sebastian, wir wissen ja jetzt, wozu Ihr kleinen Bestien so fähig seid! Kleine Bestien wie auch Du, Oliver Tacke aus Wolfenbüttel, denn Du würdest gerne die bedauernswerten „Inferno“-Redakteure „zuerst mit Blanka in einen Kliff setzen, dann mit meinem Alien 3-Flammenwerfer rösten, mit Brooks Keule einen überziehen, mit meiner Laserkanone durchlöchern und ihnen dann mit meiner Mariopuppe den Rest geben. Wie sich das eben so für einen gewalttätigen Compi-Spieler gehört!“ Ebenfalls mit heiligem Zorn reagiert Igor Vucinic aus Rinteln: „Für mich war diese Sendung eine Verhöhnepiepung aller Computerbesitzer – wehrt Euch!“

Gut gebrüllt, Löwe! Nur, welche Möglichkeiten gäbe es denn, dieses miserable

Image vom gewalttätigen, verblödeten, kurz: vom durch und durch verhaltensgestörten Computer-Zocker etwas aufzupolieren? Den Fernseh-Machern ein paar Games schenken? Zu teuer. Ihnen ihre eigenen Sendungen 72 Stunden nonstop vorzuführen? Zu grausam. Also, was habt Ihr denn so an originellen Ideen in petto? Laßt uns daran teilhaben, und wir verlosen im Gegenzug wieder drei wirklich total verblödende Games, verblödender geht's gar nimmer! Bis ich von Euch höre, räume ich mal meine Gummizelle ein bißchen auf, falle ein paar Wärter an und zocke weiterhin am Compi – bei mir ist eh schon Hopfen und (Gehirn-) Schmalz verloren. Mit kollegialen Grüßen an alle anderen Digital-Irren da draußen im Lande.

Eure Waltraud

Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



Ergebnisse: 28. Spieltag

FC JOKER	-	Hammerfoot	3:0
Battle Kumpans	-	Opafun	2:0
Blue Beiß	-	Maniac Menschen	2:0
Berlin East/West	-	Langohrer SK	4:0
Austerwitz	-	Bodo Tiltner	1:2
Bummico	-	Un. Hofftschwer	3:1
Dragonfight	-	Wurm. Wolfshreck	3:4
AMS	-	Hardball Killers	4:0
Raschmehr	-	Indianerbones	3:1
Playpower	-	Might & Matschig	1:2

Der Volksmund sagt: „Ein Hammer am Fuß macht noch keinen Sommer!“ Wie recht er damit hat, mußte Hammerfoot nun im Grasbrunner Joker-Stadion am eigenen Schienbein erfahren – als wir den Tabellendritten mit 3:0 in Grund und Rasen kickten!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	41:15	65:35
2) Un. Hofftschwer	40:16	72:40
3) Hammerfoot	39:17	69:38
4) Opafun	37:19	68:35
5) Might & Matschig	36:20	58:37
6) Blue Beiß	36:20	56:36
7) FC JOKER	35:21	61:47
8) Berlin East/West	33:23	60:42
9) Bummico	31:25	55:40
10) Battle Kumpans	30:26	49:39
11) Bodo Tiltner	28:28	53:47
12) Raschmehr	27:29	55:49
13) Langohrer SK	27:29	42:52
14) Austerwitz	21:35	42:62
15) Indianerbones	20:36	34:77
16) Wurm. Wolfshreck	18:38	41:63
17) Playpower	18:38	37:59
18) AMS	16:40	30:59
19) Dragonfight	14:42	30:70
20) Hardball Killers	13:43	27:76

Frenetischer Beifall schallte von den mit 7.400 Fans besetzten Tribünen, als Gitti, Joker und Regnet den Ball ins gegnerische Netz katapultierten – frenetische Buhrufe dagegen, als Oskar eine gelbe Karte (samt Sperre) sah und dann auch noch Brork die Pappe gezeigt wurde. Zu Ausschreitungen kam es aber erst, als Regnet mit Rot bedacht wurde, dabei hatte der Kerl nur seinem Namen Ehre machen wollen und nach dem Treffer Sitting Bulls klassisches Regenballett aufgeführt. Außerdem zeigte sich kein Wölkchen am Himmel! Daß die furchtbaren Überschwemmungen in weiten Teilen Deutschlands dann praktisch zeitgleich einsetzten, konnte der Schiri doch gar nicht wissen...

Na, jedenfalls dümpeln unsere Schulden bei der Flutmarke von 300.000 Markern, während der Pegelstand unseres Kontos immerhin auf 130.000 DM geklettert ist. 75 Prozent Einsatz und 13,- DM Eintritt gehören schließlich ebenso zu den aktuellen News wie der für März geplante Sieg



Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

des FC JOKER im Rentnerstadion von Opafun. Doch Planung ist halt nur der halbe Sieg, zumal wir die greisen Komiker beim ersten Treffen (daheim) bloß mit Mühe und Not 1:0 besiegen konnten. Aber wozu haben wir eigentlich Euch und unsere gewohnten sieben Fragen?

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir gegen die Opas zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Transfers finden mangels Masse mal wieder nicht statt.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

das Fußballmanager-Programm, und schon hat unser Verein (vielleicht) den verlorengegangenen fünften Tabellenplatz zurückerobert! Unabhängig vom Ergebnis, das Ihr wie immer im nächsten Heft erfahrt, verlosen wir jedoch wieder folgende Tollitäten unter sämtlichen Einsendern:

1 x Silent Service 2
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Shirt

So, jetzt malt Ihr noch unsere Adresse auf den Schrieb und befördert ihn mit einem gekonnten Fallrückzieher in den nächsten Briefkasten. Wie, Ihr wißt die Adresse nicht?! Hier steht sie doch groß und breit:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grashorn

Paarungen: 29. Spieltag

Opafun	-	FC JOKER
Langohrer SK	-	Dragonfight
Indianerbones	-	Bummico
Might & Matschig	-	Austerwitz
Hammerfoot	-	Blue Beiß
Wurm. Wolfshreck	-	Playpower
Bodo Tiltner	-	Raschmehr
Hardball Killers	-	Berlin East/West
Maniac Menschen	-	AMS
Un. Hofftschwer	-	Battle Kumpans

- 6) Der Eintritt interessiert uns diesmal nicht, den kriegt der greise Feind.
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 200.000 Steine) oder abbezahlen?

Ihr wißt schon, was Sache ist? Ihr habt eine frankierte Postkarte zur Hand? Ihr könnt mit einem Schreibstift umgehen? Dann immer her mit Euren Weisheiten! Wir zählen garantiert jedes Kärtchen aus, verfüttern die demokratische Mehrheitsmeinung an

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	19	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	19	17	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	22	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	v.	60.000
7)	Stockbisler	Mit	15	33	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	5	260.000
9)	Regnet	Mit	16	g.	220.000
10)	Celal	Mit	12	21	190.000
11)	Magenauer	Mit	13	33	250.000
12)	M. Labiner	Mit	-	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	g.	140.000
14)	Stein	Ang	9	30	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 9011/8079/8273
Telefax: (08142) 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰
 „LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

AMIGA

1889 HANDLESIMULATION KOMPL. DT. 1 MB 55,90
 1890 - DIE 93ER EDITION - ROUTESIMUL. KD. 1 MB 34,90
 ALFRED CHICKEN DT. ANL. 49,90
 ALIENS DT. ANL. 54,90
 ALIEN BREED 2 DT. ANL. 34,90
 ANCIENT ART OF WAR IN SIKES DT. ANL. 1 MB 60,90

ANSTOSS

KOMPL. DT. 1 MB ASIO/PLUS/30000 69,90

APCALYPSE DT. ANL. 1 MB 49,90
 A-TRAIN 1 MB KOMPL. DT. 79,90
 A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB 42,90
 AUF SCHWINGUNG KOMPL. DT. 1 MB 62,90
 BARDS TALE CONSTRUCTION SET 1 MB 75,90
 BATT vs THE WORLD DT. ANLEITUNG 49,90
 BATTLESHIP (BATTLESHIP & DATA) DT. 1 MB 65,90
 BATTLESHIP DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 44,90
 BEAVERS DT. ANL. 65,90
 BLASTER DT. ANL. 1 MB 49,90
 BLOB DT. ANL. 59,90
 BODIES BAD DAY DT. ANL. 39,90
 BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB 49,90
 BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB 55,90

EISHOCKEY MANAGER

1 MB EDITION INCL. VHS-VIDEO BUNDESLIGA SEASON 92/93 89,90

BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB 49,90
 BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB 69,90
 BURNING RUBBER 54,90
 BURNING RUBBER KOMPL. DT. ASIO/A2000 69,90
 CAMPAIGN 2 1 MB 69,90

CANNONFODDER

DT. ANLEITUNG 1 MB 59,90

CHAMPIONSHIP MANAGER 90 54,90
 COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB 65,90
 COMBAT CLASSICS KOMPL. INCL. TEAM YANKEE / 888 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 69,90
 COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / BLUNT SERVICE 2 / F15 STEALTH FIGHTER 69,90
 COOL SPOT DT. ANL. 54,90
 COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB 54,90

CYBERPUNK

DT. ANLEITUNG 49,90

DAS SCHWARZE AUGE DISK 1 MB KOMPL. DT. 79,90
 DEEP CORE DT. ANL. 1 MB 49,90
 DELUXE PAINT 4.5 ADA KOMPL. DT. 1 MB 109,90
 DENNIS DT. ANL. 49,90

DIE SIEDLER

KOMPL. DT. 1 MB 69,90

DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG 49,90
 DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL. 49,90
 DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB 59,90
 DYNATECH KOMPL. DT. 59,90

ELITE 2 - FRONTIER

KOMPL. DT. 1 MB 59,90

EDYRUM KOMPL. DT. 1 MB 54,90
 EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 1 MB 79,90
 EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE 59,90
 EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB 89,90
 F-TITA NIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB 89,90
 FANTASTIC DOZZY 49,90
 FANTMAN - CAPED CONSUMER - DT. ANL. 49,90
 FLASHBACK KOMPL. DT. 1 MB 59,90
 FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 59,90
 GLOBAL DOMINATION 59,90
 GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB 49,90
 GLODOKLE DT. ANLEITUNG 1 MB 64,90
 GOAL DINO DINS KICK OFF 3 DT. ANL. 1 MB 49,90
 GLOBING 2 KOMPL. DT. 1 MB 69,90

GOBLINS 3

KOMPL. DEUTSCH 1 MB 75,90

HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB 75,90
 HIRSH GUNG DT. ANL. 59,90
 HISTORY LINE 1984 - 1990 DT. 1 MB 79,90
 INDIANA JONES 4 - RITE OF ATL. - KOMPL. DT. 1 MB 89,90
 INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL. 59,90
 ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB 54,90
 JOE & MACI CAVE MAN NINJA DT. ANL. 54,90
 JONATHAN KOMPL. DT. 1 MB 79,90
 JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB 59,90

MICRO MACHINES

DT. ANL. 49,90

KID 40 DT. ANL. 1 MB 59,90
 KIDNAPER KOMPL. DT. 1 MB 79,90
 KRUSTYS RUN HOUSE DT. ANL. 49,90
 LEGACY OF SORCERER DT. ANL. 1 MB 54,90

AMIGA

LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB 79,90
 LOST TREASURES OF ARCOOM 20 TITL. 109,90
 LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB 79,90
 LUTHER MATTHEWS KOMPL. DT. 1 MB 69,90
 MAGIC BOY DT. ANLEITUNG 69,90
 MEAN ARENAS 49,90
 MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB 79,90
 MORPH DT. ANL. 49,90
 MR. NUTZ DT. ANL. 69,90
 NICH FOKAM 2 DT. ANL. 69,90
 NIFFON SAFES DT. ANL. 64,90
 ONE STEP BEYOND DT. ANL. 54,90

MORTAL KOMBAT

DT. ANL. 1 MB 59,90

PATRIZER KOMPL. DT. 1 MB 75,90
 PENTHOUSE HOT NUMBERS - DT. ANL. 59,90
 PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB 59,90
 PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB 69,90
 PREMIER MANAGER 2 DT. ANL. 1 MB 49,90
 PRIME MOVER DT. ANL. 59,90
 RUGBY DT. ANLEITUNG 1 MB 59,90

TERMINATOR 2

ARCADE GAME - JUDGEMENT DAY - DT. ANL. 1 MB 54,90

KOME AD 10 DT. ANL. 75,90
 RYDER CLUB DT. ANL. 59,90
 SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB 69,90
 SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB 69,90
 SIM LIFE KOMPL. DT. ASIO/A2000 65,90
 SIMON THE BORDERER KOMPL. DT. 1 MB 75,90
 SLEEP WALKER DT. ANL. 59,90
 SOCCER KID DT. ANL. 69,90

TORNADO

DT. HANDE 1 MB 65,90

SPACE HULK DT. ANL. 1 MB 69,90
 STARBUCKS DT. ANL. 1 MB 39,90
 STEVENSONS HOTEL KOMPL. DT. 34,90
 SUPERMAN DEMANDS DT. ANLEITUNG 49,90
 SUPERHERO DT. ANL. 1 MB 49,90
 SWORD OF HONOUR 55,90
 TROGATOR KOMPL. DT. 1 MB 69,90
 THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB 59,90
 TRANSAMERICA KOMPL. DT. 1 MB 59,90
 TRAVIS & TREASURES DT. ANL. 59,90

X-MAS LEMMINGS

DT. ANLEITUNG 1 MB 39,90

TURRICAN 2 1 MB 39,90
 UNIFORMS DT. ANL. 1 MB 49,90
 WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB 79,90
 WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANL. 1 MB 59,90
 WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB 69,90
 WIZARD DT. ANLEITUNG DT. ANL. 1 MB 59,90
 WONDERBOY DT. ANL. 1 MB 49,90
 WOODY WORLD DT. ANL. 1 MB 39,90
 YO JOE DT. ANL. 59,90

ZOOL 2

DT. ANL. 1 MB 54,90

AMIGA Sonderposten

50 CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB 59,90
 888 ATTACK SUB 39,90
 ADDAMS FAMILY DT. ANL. 24,90
 ADRENALYN 79,90
 AGONY - PSYCHOSS 29,90
 ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB 29,90
 AMIGOS 19,90
 ARMOUR GEDDON - PSYCHOSS - 29,90
 BANE OF CORN FORTS - WIZARDRY 6 - 1 MB 29,90
 BARDS TALE 3 DT. ANL. 29,90
 BATMAN THE MOVIE DT. ANL. 19,90
 BATTLESHIP 1 DT. ANL. 29,90
 BATTLESHIP 104 29,90
 BATTLESQUADRON 19,90
 BATTLESHIP 1 24,90
 BIG NOSE THE CAVEMAN 29,90
 BIG TONTO CAMP DT. ANL. 29,90
 BIRDS OF PREY 34,90
 BLACK CRYST 1 MB 24,90
 BLUES BROTHERS 24,90
 BLUE SPRING SEYMOUR 19,90
 BUCKHORN 29,90
 CALIFORNIA GAMES 3 29,90
 CAPTIVE 19,90
 CASTLES KOMPL. DT. 1 MB 34,90

B 17 FLYING FORTRESS

- MICROPROSE - 1 MB 39,90

CHAMPIONS OF KRYNN - SE - 29,90
 CHART ATTACK COMPT. INCL. LOTUS 3 / VENUS / JAMES POND / CHOLEN N DOST 34,90
 CHASIS ENGINE DT. ANL. 1 MB 39,90

AMIGA Sonderposten

CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - 29,90
 CHUCK YEAGERS 2.0 29,90
 CONVERT ACTION - MICROPROSE - 1 MB 29,90
 CRAZY CARS 3 DT. ANL. 24,90
 CREATURES 19,90

DOG FIGHT

- MICROPROSE - 1 MB 39,90

CRUISE FOR A CORPSE DT. ANL. 1 MB 29,90
 CYCLES - MOTORCYCLE RACER - 29,90
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB 39,90
 DELUXE STRIP POKER 2 29,90
 DEUTEROS KOMPL. DT. 19,90
 DODGEBALL DT. ANL. 19,90
 DR. DOOMS REVENGE 19,90
 EMILY HUGHES WIT SOCCER DT. ANL. 19,90
 EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB 29,90
 F-15 STRIKE EAGLE 2 1 MB 29,90
 F7 CHALLENGE DT. ANL. 29,90

ELITE 1

1 MB 29,90

F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB 34,90
 F29 RETALIATOR 29,90
 FACE OFF KICKBOXING 24,90
 FIRST SAMURAI DT. ANL. 59,90
 FISTFIGHTER 34,90
 FORMULA ONE GRAND PRIX - MICROPROSE - 1 MB 34,90
 FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS - 29,90
 GEM J 39,90
 GOLF - MICROPROSE - 1 MB 29,90
 GRAHAM TAYLOR SOCCER 29,90
 GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE - 24,90
 GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1 MB 29,90
 GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB 29,90
 HAGAR - THE HORRIBLE - 24,90
 HAKO MENA 29,90
 HARPOON VES. 1 21 DT. ANL. 1 MB 29,90
 HERO QUEST INCL. RETURN OF THE WILDERD - 19,90
 HILL STREET BLUES 29,90
 HOOK 29,90
 HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VES. 29,90
 INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 19,90
 INDIANAPOLIS 88 29,90
 INVASION KOMPL. DT. 1 MB 19,90
 ISHAR 1 1 MB 29,90
 IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEAS 29,90
 JAGUAR KIDS DT. ANL. 1 MB 29,90
 JOHN HANES SOCCER 29,90

GUNSHIP 2000

- MICROPROSE - 1 MB 39,90

KICK OFF 2 19,90
 KINGS QUEST 1 DT. ANL. 1 MB 29,90
 LAST NINJA 3 DT. ANL. 29,90
 LEGEND OF PATRIARCH KOMPL. DT. 1 MB 39,90
 LEGEND OF KYRANUS KOMPL. DT. 1 MB 39,90
 LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB 59,90
 LOOM - LUCKYFUM - 1 MB 29,90
 LOTUS TURBO CHALLENGE 2 19,90
 LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB 29,90
 MT BARK PLATOON DT. ANL. 1 MB 34,90
 MAD TV KOMPL. DT. 1 MB 39,90
 MANCHESTER UNITED EUROPE 29,90
 MANAC MANION 29,90
 MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB 29,90
 MICROPROSE SOCCER 29,90
 OPERATION STEALTH 34,90

LEMMINGS 2

- THE TRIBES - DT. ANL. 1 MB 39,90

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1 MB 29,90
 PANDA KICK BOXING DT. ANL. 29,90
 PARASOL STARS DT. ANL. 1 MB 29,90
 PICTORARY 29,90
 PRATES DT. ANL. 29,90
 POOL OF DARKNESS - RS - 29,90
 POPA QUI INCL. PROMISED LANDS 29,90
 POWERMONSTER INCL. WWW DATA DISK 29,90

SIM ANT

34,90

R.F. HAMMER 19,90
 PREMIER MANAGER 1 MB 29,90
 PRINCE OF PERGIA 29,90
 PUSH OVER 24,90
 QINAK DT. ANL. 29,90
 RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB 14,90
 REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 1 MB 34,90

STARBYTE COMPILATION

INCL. BLACK GOLD WINGER BERRY OF ADVENTURE KOMPL. DT. 1 MB 29,90

RIK DANGEROUS 2 DT. ANL. 29,90
 RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB 29,90
 ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB 29,90
 ROBOSPORTS 1 MB 29,90
 ROCKY BRANCO / TV SPORTS FOOTBALL 29,90
 R-TYPE 2 19,90
 RUN HONDA DT. ANL. 29,90

AMIGA Sonderposten

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB 39,90
 SHUTTLE 1 MB 29,90
 SILENT SERVICE 2 - MICROPROSE - 1 MB 34,90
 SILLY PUTTY 29,90
 SIM EARTH 1 MB 34,90
 SPACE QUEST 4 - DT. ANL. 1 MB - SERVA - 29,90
 SPECIAL FORCES - MICROPROSE - 1 MB 34,90
 SPEEDBALL 2 DT. ANL. 29,90
 STAREYE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB 19,90
 STELLAR 7 - SERVA - 29,90
 STRIKE FLEET 29,90
 SURVIVOR HANDED 24,90
 SUPER MONACO GRAND PRIX 29,90
 SUPER SPACE RANGERS 24,90

STREETFIGHTER 2

DT. ANL. 1 MB 29,90

TEARAWAY THOMAS 29,90
 TENNIS CLUB 2 24,90
 THE PLUCK 19,90
 THUNDERBOLT AW 25.1 MB 1 MB 29,90
 TITUS THE FOX 24,90
 TRANSWORLD KOMPL. DT. 19,90
 TROLLS 29,90
 TURRICAN 2 DT. ANL. 24,90
 TV SPORTS BASEBALL 1 MB 29,90
 TV SPORTS BASKETBALL DT. ANL. 29,90
 TV SPORTS FOOTBALL 1 MB 19,90

VIRGIN COMPILATION

INCL. DUNE 110000 120000 130000 29,90

UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1 MB 29,90
 WATERLOO DT. ANL. 19,90
 WOLFGOLD 29,90
 WWF EUROPEAN RAMPAGE 29,90
 WWF WRESTLEMANIA WRESTLING 24,90
 ZAK MCCracken 29,90
 ZOOL DT. ANL. 1 MB 29,90
 ZYCONI 19,90

Angabe nur 30 Tage der Vorbestellung!

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL. 49,90
 CASTLES 9 DT. ANL. 79,90
 CHANGELING DT. ANL. 49,90
 DANGEROUS STREETS 59,90
 DEEP CORE 54,90
 JAMES POND 2 29,90
 LABYRINTH OF TIME 29,90
 LIBERATION 69,90
 MEAN ARENAS 54,90
 MORPH 59,90
 PINBALL FANTASIES DT. ANL. 69,90
 PIRATES GOLD DT. ANL. 69,90
 SENSIBLE SOCCER 49,90
 TROLLS 79,90
 WHALES VOYAGE 54,90
 ZOOL DT. ANL. 54,90

AMIGA 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL. 59,90
 ANDROS KOMPL. DT. 1 MB 69,90
 BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 59,90
 BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG 59,90
 BURNING RUBBER 2 DT. ANL. 59,90
 CHASIS ENGINE DT. ANLEITUNG 49,90
 DENNIS DT. ANL. 59,90
 FANTMAN - CAPED CUSTOMER - DT. ANL. 49,90
 JURASSIC PARK 54,90
 KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. 79,90
 PINBALL FANTASIES 69,90
 SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH 25,40
 SIMON THE BORDERER KOMPL. DT. 79,90
 SOCCER KID DT. ANL. 69,90
 STAR TREK 25TH ANNIVERSARY DT. ANL. 79,90
 TFA TACTICAL FIGHTER CAP DT. HANDBUCH 69,90
 ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 54,90

Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3. ASIO 89,90
 AMIGA ACTION REPLAY 3. A2000 29,90
 AMIGA MAZE ALFA DATA MK 6 29,90
 BOX 101 STUCK 3.5" DISKETTEN 19,90
 BOX 101 STUCK 3.5" DISKETTEN 19,90
 GRAUS GAME PAD 39,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO 8000 29,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 29,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO MINI 29,90
 JOYSTICK PRO STAR MINI 29,90
 MALENAITE 8,90
 A-2000 17000 3.5" INCL. Handbuch 74,90

Leerdisketten

3.5" 300 MB NAME 1000 0,90
 3.5" 300 MB NAME 1000 19,90
 3.5" 300 MB NAME 1000 5,90
 3.5" 300 MB NAME 1000 12,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



FERNSEHEN

Am Dienstag, dem 1. Februar, geht es auf **Südwest 3** bei den „Beiträgen zur informationstechnischen Grundbildung“ von 10.20 bis 10.50 Uhr um die historische Entwicklung vom Rechenautomaten zum heutigen Computer.

Ein paar Stunden später, nämlich von 14.30 bis 14.59 Uhr, zeigt **Südwest 3** „Registrieren, Reagieren“ zum Thema Messen und Steuern mit dem Rechner.

Einen weiteren „Beitrag zur informationstechnischen Grundbildung“ mit dem Thema „Dokumente aus Plastik – Chipkarte 2000“ bringt **Bayern 3** am Mittwoch, dem 2. Februar, von 9.45 bis 10.15 Uhr.

Am Sonntag, dem 6. Februar, schlägt **Hessen 3** zwischen 17.45 und 18.30 Uhr mit der Sendung „In Sachen Bildung – Medien, Monster, Möglichkeiten“ zu, in der u.a. allerlei Experten die „Bedrohung“ durch neue Informationstechniken diskutieren werden.

Bei **Südwest 3** werden am Montag, dem 7. Februar, von 14.30 bis 14.59 Uhr „Daten auf den Weg gebracht“. Konkret gemeint ist die DFÜ im ISDN-Zeitalter.

Am selben Tag läuft auf dem Satellitensender **Deutsche Welle TV** von 23.30 bis 0.00 Uhr das Porträt „Konrad Zuse – Der Erfinder des Computers“.

Die Frage, warum Kollege Compi der „Diener mehrerer

Herren?“ ist, beantwortet **Südwest 3** am Dienstag, dem 8. Februar, von 10.20 bis 10.50 Uhr.

Bayern 3 erzählt dagegen am Mittwoch, dem 16. Februar, von 20.15 bis 21.00 Uhr den alten Fischerwitz „Der Mensch im Datennetz“.



STÄNDIGE FERNSEHENSERIEN

Jeden Montag gibt es um ca. 15 Uhr in der Sendung „Bim Bam Bino“ auf dem **Kabelkanal** ein Special über „Computer & Technik“.

Immer wieder samstags, von 7.55 bis 8.20 Uhr, zeigt **RTL plus** „Comix“ mit Neuigkeiten aus der Comic-, Computer- und Kinoszene.

Auf **Südwest 3** und **Bayern 3** stehen im Februar folgende Beiträge der Reihe „Telekolleg-Datenverarbeitung“ an: „Prozeßdatenverarbeitung“ – Fertigung im Griff (7. Februar)

„Automatisierungstechnik“ (14. Februar)

„Robotertechnik, CNC“ (21. Februar)

„CAD-Technik“ (28. Februar)

Sendetermin ist bei **Südwest 3** immer am jeweiligen Montag von 8.30 bis 9.00 Uhr. Wiederholungen gibt es am gleichen Tag von 17.00 bis 17.30 Uhr und am darauffolgenden Samstag von 10.30 bis 11.00 Uhr. **Bayern 3** zeigt die Folgen jeweils montags, 9.00 bis 9.30 Uhr, sowie als Wiederholung am Nachmittag von 16.30 bis 17.00 Uhr und samstags von 14.30 bis 15.00 Uhr.

Der zweimonatliche „Computertreff“ ist auch mal wieder angesagt: Auf **Südwest 3** am Donnerstag, dem 3. Februar, von 14.30 bis 14.55 Uhr und auf **Bayern 3** am Sonntag, dem 13. Februar, von 17.05 bis 17.30 Uhr.

Am Dienstag, dem 9. Februar, startet **Nord 3** um 22.15 Uhr die fünfteilige Serie „Eine Maschine verändert die Welt – Wie die Computer rechnen lernten“. Sie beginnt mit einem historischen Überblick, der die „analytische Maschine“ des Engländers Charles Babbage ebenso kurz streift wie Konrad Zuses Rechner für den Flugzeugbau und die Decodiermaschine „Colossus“ des exzentrischen Mathematikers Alan Turing. Die zweite Folge wird am 15. Februar zwischen 22.15 und 23.00 Uhr ausgestrahlt, die Teile 3 bis 5 kommen im März.

Der allmonatliche „Computerclub“ auf **West 3** ist am Sonntag, dem 20. Februar, von 12.00 bis 12.45 Uhr geöffnet.

„Neues... Die Computershow“ gibt's wieder am Montag, dem 28. Februar, von 19.30 bis 20.00 Uhr auf 3 Sat.



RUNDfunk

Radio Bremen berichtet am Mittwoch, dem 2. Februar, von 15.05 bis 16.00 Uhr über „Visionen vom Lernen 2000: Multimedia – Technik und Kritiker“.

Wer seine Meinung zu der interessanten Frage „Brauchen

Kinder Computer?“ öffentlich kundtun möchte, dem bietet **HR 1** am Samstag, dem 5. Februar, von 10.05 bis 11.00 Uhr die Gelegenheit dazu. Die Telefonnummer lautet: 069/15 56 86.

Am Donnerstag, dem 24. Februar, geht es auf **WDR 5** von 14.30 bis 15.00 Uhr um die „Ölkatastrophe im Computer – Wie sich Ozeanographen auf den Ernstfall vorbereiten“.



STÄNDIGE RUNDfunkSERIEN

Montags um 14.40 Uhr kommt auf **Radio ffh** „Der kleine Computer“.

Ebenfalls montags um 17.40 Uhr sendet **Radio Mainwelle Bayreuth** die „Computerecke“.

Samstags zwischen 16.30 und 17.00 Uhr ist die Sendereihe „Forschung aktuell“ auf dem **Deutschlandfunk** ganz auf die Themen Computer und Kommunikation ausgerichtet.

Zweimal im Monat, und zwar immer montags von 16.30 bis 17.00 Uhr, gibt es auf **Bayern 2** „Fatal-Digital“, das Computermagazin der Jugendsendung „Zündfunk“.

Am Montag, dem 14. Februar, von 15.05 bis 15.35 Uhr sendet **NDR 4** den „Club-Online“.

Die **Ruhrwelle Radio Bochum** bringt an jedem vierten Mittwoch des Monats „Computer Corner“. Der nächste Termin ist am 23. Februar von 14.00 bis 16.00 Uhr.

(Andrea Knaust)

KLEIN AN ZEIGEN

Biete Hardware

Aufgepaßt! A500 + 1 MB + Philips CM 8833-Monitor + 24-Nadeldrucker + jede Menge Zubehör... VB 850 DM. Weitere Infos unter der Tel.-Nr.: 06261/14194

Verkaufe Amiga 500 CDTV mit Monitor, CD-ROM, 2 x 3,5"- LW, 2 Joysticks, 4-Spieler-Adapter, 2 Mäuse, Trackball, Joypad, Tastatur, 7 Spiele, 5 Anwender, CD-ROM: 3 Spiele, 2 Anwender, 20 AJ, 1 Jahr alt, NP 3350 DM, VP 2000 DM, Marc Wullbrandt, Wackebergstr.17, 37434 Gieboldehausen.

Verkaufe A500 mit 2,3 MB RAM (intern) mit Uhr, 40 MB Festplatte + ca. 50 Disks für 750 DM. Tel: 06103/25466

Verkaufe leicht defekten A600 sowie Umschaltplatine Kick VI und 1 MB Speichererweiterung (A600) und internes Laufwerk. Anrufe ab 17 Uhr. Tel: 07433/37742.

Amiga, 1200 Maxtor, Festpl. 85 MB Turbo + 1230, 4 MB Monitor, Ext. Boxen, Data-Maus, Game-Pad, Joystick, 26 Original-Games, Fachzeitschriften. Preis: 2000 DM, Tel: 05642/5450.

Verkaufe schnelle 52 MB SCSI-Festplatte mit externem Controller für A500, 8 MB RAM-Option, bestückt ohne Manual für nur 299 DM, 100% O.K. Tel: 03327/40455 ab 19 Uhr.

Pro Midi-Interface zu verk. inkl. Programm und Handbuch. NP 149 DM für 79

DM, Tel: Lübben 4045 (Tilman).

Verk. 1 MB Erweiterung für A600. Tel: 08249/8370 (Basti), Actraiser für SNES, Tel: 08249/8341 (Thomas)

Festplatte Amiga CHA-1255, 120 MB Quantum SCI, Neupreis 1000 DM, 1 Jahr alt, kaum benutzt, VB 600 DM; Amiga-Spiele: Kings Quest 4 mit Auflösung, Police Quest 3, Heart of China, It came from the Desert je Spiel 40 DM, alle zusammen 150 DM, PC-Elite Plus 30 DM, alle Spiele neuwertig! Bickelhaupt Volker, 61137 Schöneck 1, Ffm, Tel: 06187/91902

Verk. Amiga 500 (1 MB) mit Farbmonitor, Zweitlaufwerk, 2 Joysticks, 10 orig. Spiele u. Zubehör für nur 560 DM. Leppert Tobias, Klettenweg 9, 65527 Niedernhausen

Drucker Citizen 1240 VHB 250 DM, Monitor 1084S für Amiga VHB 400 DM, 1 Jahr

Ihr Amiga-PD-Partner

alle gängigen Serien sind lieferbar

Einzeldisk	4,50
ab 10 Disk	4,00
ab 50 Disk	3,50
ab 100 Disk	3,30
ab 200 Disk	3,00
bei Serienabnahme ab.....	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verity.
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei
-etikettiert

4 Katalogdisketten
mit ausführlichen
dt. Kurzbeschreibungen
aller Programme
10,-
Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei!)

	von Sentinel	Marke SONY
bis 99 St.	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St.	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St.	0,95 DM	1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen
298,-
400 dpi für alle Amigas
AlfaColor 262.000 Farben
898,-

DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen
Abo-Service für alle
oder einzelne
PD-Serien.

Festplatten:

AT-Bus 508/120 MB	586,-
AT-Bus 2008/250	543,-
250 MB für A1200	777,-
auch andere Größen lieferbar	
SyQuest 105MB	857,-
Picasso 2MB	698,-

Amiga CD 32	677,-
A 1200	599,-
A1200/60 + 1942	1777,-
A 1200/160	1277,-
A 4000	ab 1977,-
A 4000/40/230	3999,-

Fordern Sie unseren kostenlosen
Gesamtkatalog an
- Händleranfragen willkommen -

Workbench 2.1
89,-
Upgrade Set

Techno Sound
159,-
Turbo II

Scala
727,-
MM300

Ihr kompetenter Ansprechpartner im Herzen Bayerns

Speichererw.	
512 KB/A500	
1 MB/A500 plus	59,-
1 MB/A600	99,-
1/9 MB/A1200	129,-
2/8 MB/A2000	299,-/867,-
	a. A.

Laufwerke:	
3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	209,-
3,5" extern	149,-

Software:	
True Paint (24Bit)	
Ami Write AGA	197,-
TurboPrint prof. 2.0	155,-
Teach Me Amiga	159,-
Adorage 2.0	59,-
Diavolo (HD-Backup)	219,-
	98,-

pelican Press
139,-

Donau-Soft
Maik Hauer
Postfach 1406
86619 Neuburg
Tel.: 08431/49798
0161/2637380
Fax: 08431/49800
BTX: Donau-Soft#

**24 Std.
Schnellversand**

Versandkosten:
Vork. 7,- NN 12,-
Ausland 16,-
Ausland NN 32,-



COMPUTER-ABC

PC-AT: AT steht hier für „Advanced Technology“, und tatsächlich stellten diese Rechner einen ganz schönen Fortschritt dar, als sie 1984 auf den Markt kamen. Heute freilich zählen die 286er PCs (denn darum handelt es sich) zum absoluten Alteisen. Tja, die Welt ist grausam...

PC-DOS: ein Betriebssystem für PCs, das mit dem bekannteren MS-DOS praktisch identisch ist. Es wird allerdings nicht von Microsoft ausgeliefert, sondern vom Hardware-Giganten IBM, und betreibt dementsprechend die originalen IBM-Computer.

PC-Kompatible: auch als „IBM-Kompatible“ bekannt. In den Anfängen der PC-Ära nahm IBM eine nahezu marktbeherrschende Position ein, weshalb sich der Standard ihrer Rechner international durchsetzen konnte. Mit der Spitzenposition ist es zwar längst vorbei, der technische Standard allerdings hielt sich hartnäckig – und so gilt die IBM-Kompatibilität (also vor allem die Verträglichkeit mit Software, die für diese Norm entwickelt wurde) heute immer noch als Grundvoraussetzung für Personal Computer, die am Markt eine Chance haben wollen.

PCB: Das „Printed Circuit Board“ ist nix anderes als eine stinknormale Platine. Tja, wenn das Leben doch immer so einfach wäre!

PCM: Hier ist es schon deshalb wieder komplizierter, weil zwei verschiedene Deutungen möglich sind. Einmal wäre PCM die Abkürzung für „Plug Compatible Mainframes“, was wörtlich übersetzt soviel wie „steckerkompatibler Großrechner“ heißt. Gemeint ist damit ein

Großrechner, der per Kabel mit anderen seiner Art (zumeist aus der IBM-Familie) verbunden werden kann, ohne daß irgendwelche Funktionsprobleme auftauchen. Zweitens steht das Kürzel PCM aber auch für „Pulse Code Modulation“, also ein Verfahren zur Umwandlung von analogen in digitale Signale.

PC-Tools: eine Sammlung von PC-Utilities, mit deren Hilfe man allerlei nützliche Sachen anstellen kann. Insbesondere bei beschädigten oder irrtümlich gelöschten Dateien leisten die Tools weithin geschätzte Dienste.

PC-XT: So, noch dieses eine Stichwort, und Ihr habt die PC-Welle zumindest im Computer-ABC überstanden. Zumal der 1983 geborene XT als Vater des AT unserer „Freundin“ wahrlich keinen Schaden mehr zufügen dürfte. Trotzdem kann ein bißchen antike Bildung nicht schaden, weshalb wir Euch hier noch verraten, daß das Kürzel für „Extended Technology“ steht. Daraus läßt sich ganz zwanglos erraten, daß der XT schon die zweite PC-Generation darstellt – tatsächlich wurde das (rund 6 MHz langsame) Teil nämlich bereits serienmäßig mit Festplatte ausgeliefert! Und das war anno Tobak halt noch eine echte Sensation.

PD: „Public Domain“ ließe sich frei als „Öffentliches Eigentum“ übersetzen, und so ist es denn auch – PD-Programme sind quasi jedermann zugänglich, kosten nix (allenfalls kann der Anbieter eine geringe Gebühr erheben) und dürfen jederzeit freikopiert und weitergegeben werden. Da das Copyright solcher Progis also nicht geschützt ist, muß sich der Autor mit Ruhm und Ehre

begnügen, worum es den Programmierern hier in der Regel ja auch geht. Wer nämlich erst mal einen Namen hat (und sei es durch hochwertige PD-Soft), dem fällt es sicher wesentlich leichter, einmal im rauen Profi-Lager Fuß zu fassen. Die größte und bekannteste PD-Serie am Amiga wird übrigens nach wie vor von Fred Fish herausgegeben, aber als regelmäßige Leser unserer PD-Box wißt Ihr das alles sicher ohnehin längst, oder?!

PEARL: Trotz des poetischen Namens hat diese Perle nur wenig mit Poesie, aber um so mehr mit Logik zu tun; es handelt sich nämlich um eine Programmiersprache! Vor über zwanzig Jahren im Auftrag des bundesdeutschen Forschungsministeriums entwickelt, dient die „Process and Experiment Automation Realtime Language“ insbesondere zur Steuerung von Prozeßrechnern in der Industrie.

Pentop: Die Rede ist zwar von einem Mini-Rechner, aber auf die Spitze eines Schreibstiftes passen diese Knirpse denn doch noch nicht. Sie heißen vielmehr so, weil die Eingabe bei solchen Notebooks nicht über eine Tastatur erfolgt, sondern direkt am Screen durch einen speziellen, per Kabel mit dem Compi verbundenen Stift (Lightpen).

Performance: Im technischen Sinne ist mit Performance Leistung bzw. Leistungsfähigkeit gemeint. Da diese sich bei einem Computer natürlich auf meßbare Daten wie Rechengeschwindigkeit, Übertragungsrate oder Zugriffszeit bezieht, kann sie auch mit geeigneten Testprogrammen ganz objektiv festgestellt werden –

behaupten zumindest die Hersteller der besagten Programme...

Peripherie: griechisch-lateinische Wortschöpfung, die auf deutsch so etwas wie „Randgebiet“ bedeutet. Insofern ist's ganz logisch, daß man in der EDV all die vielen extern am Rechner angeschlossenen Geräte (Tastatur, Maus, Drucker, Monitor sowie unter Umständen auch Festplatten und Laufwerke) als Peripherie bezeichnet, gruppieren sie sich doch quasi um ein Zentrum herum.

Permanentspeicher: Für gewöhnlich ist ja alles, was man im Speicher hat, futsch, sobald der Strom ausgeknipst wird. Da allerdings auch dauerhafte Speichermöglichkeiten benötigt werden, hat man beispielsweise Disketten oder Festplatten erfunden. Die in diversen Varianten erhältlichen ROMs („Read Only Memory“), welche in PCs und Homecomputern Teile des Betriebssystems oder doch wenigstens die Boot-Routinen permanent speichern, gehören übrigens ebenfalls in diese Schublade.

Personal Computer: Hatten wir schon? Hatten wir schon! Na, also...

Perzeption: vornehmerer Ausdruck für „Wahrnehmung“. Die Art und Weise, wie der Mensch Sinnesreize wahrnimmt und sinnvoll als dieses oder jenes erkennt, ist derzeit Gegenstand intensiver Forschung – wenn man nämlich dahinterkäme, könnte man viel „intelligenter“ Computer bauen!

PET: Der „Personal Electric Transaction Computer“ war einer der ersten 8-Bit-Rechner von Commodore und darf somit als Ahnherr des C 64 gelten.



FDS Software

Telefon

0 23 24/5 53 31

TOP SPIELE



PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA

1869	dv	79,95
A-Train		79,95
Abandoned Places 2	ml	79,95
Aces of the Great War		49,95
Alien 3	da	49,95
Alien 3	ml	49,95
Amberstar		59,95

Anstoss dv

79,95

Arabian Nights	ml	59,95
----------------	----	-------

Airbus A 320 US+da

89,95

B-17 Flying Fortress	dv	79,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv	79,95
Battle Isle + Data Disk	dv	79,95
Battle Isle Data Disk II	dv	45,95
Bill's Tomato Game	ml	79,95
Burntime	dv	79,95

Ambermoon dv

79,95

Body Blows	ml	49,95
------------	----	-------

Body Blows Galactic ml

59,95

Bundesl. Manager. prof. 2.0	dv	79,95
-----------------------------	----	-------

Carl Lewis Challenge + da

39,95

solange der Vorrat reicht

Champion of Kryn	da	74,95
Championship Manager		65,95
Chaos Engine	ml	59,95
Centurian Def. of Rom	dv	79,95
Civilization	dv	79,95
Cool Croc Twins +	ml	65,95
Crazy Cars 3	ml	65,95
Das schwarze Auge	dv	89,95
Dark Queen of Kryn		74,95
Deep Core	da	69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95
Die Kathedrale	dv	89,95

Die Siedler dv

79,95

Dog Fight da

69,95

Donk	dv	69,95
Dr. Brain	dv	79,95

Dune II dv

69,95

Dynablaster da

49,95

Goal

59,95

Elite 2 dv

69,95

Europ. Championsh. 92+	65,95
Eye o.t. Behold. II (1 MB)	dv 89,95
Eishockey Manager	dv 69,95
F 117 A	da 79,95
Flashback	dv 69,95
Flies Attack o. Earth	84,95
Fly Harder	74,95

Global Gladiators ml

49,95

Gunship 2000	dv	69,95
Hannibal	dv	69,95
Hexuma	dv	79,95
History Line 1914-1918	dv	89,95
Human Race		65,95
Indiana Jones IV	dv	89,95

Ishar 2 dv

69,95

Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml	65,95
Jonathan	dv	99,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)		89,95
Last Ninja 3	ml	65,95
Legend of Kyrandia	dv	79,95
Legend of Valour	dv	79,95

Lemmings 2 da

40,00

Links		84,95
Lionheart	ml	59,95
Liverpool	ml	65,95
Lord of the Rings	dv	79,95

Lothar Mathäus dv

69,95

Lost Vikings dv

79,95

Micro Machines	da	59,95
Might + Magic 3 +	dv	79,95
Monkey Island	dv	79,95
Monkey Island 2	dv	84,95
Morph	ml	49,95
solange der Vorrat reicht		
No. 1 Compilation	dv	69,95
Nova 9 (1 MB) +		79,95
Pinball Dreams	ml	65,95
Populous 2	da	69,95
Populous / Sim City		69,95
Premier Manager 2	dv	59,95
Railroad Tycoon	dv	89,95
Ranger Rock		vorb.
Shadow of the Beast III	da	49,95
Sensible Soccer 92/93	ml	59,95
Shadowlands +	ml	69,95
Silent Service 2	da	89,95

Sink or Swim ml

59,95

Soccer Kid dv

69,95

Space 1889 69,95

Space Hulk da

69,95

Special Forces	dv	79,95
Steve McQueen +		65,95
Street Fighter 2		65,95

Jurassic Park da

69,95

Superfrog ml

59,95

Syndicate	dv	69,95
Theatre of Death	da	vorb.

Titus the Fox ml

39,95

Traps'n Treasures	dv	69,95
Tracks		69,95
War in the Golf	ml	59,95

Wing Commander dv

69,95

solange der Vorrat reicht

Wander Dog	ml	59,95
Yo Joe	dv	59,95

AMIGA 1200

1869	dv	69,95
Alien Breed 2	ml	59,95
Anstoss	dv	79,95
Air Bucks	dv	79,95
Body Blows Galactic	ml	59,95
Burntime	dv	69,95
Diggers		79,95
Dynatech AGA	dv	59,95
Ishar 2	dv	59,95
James Pond II	da	49,95
Jurassic Park	dv	69,95
Jurassic Park	ml	79,95
Morph		59,95
Nigel Mansell	da	96,95
Pinball Fantasies	ml	59,95
Sim Life	dv	89,95
Transantarktika	dv	69,95
Tracks	da	49,95
Whales Voyage	da	69,95
Zool	da	49,95

CD 32

D/Generation	69,95
Deep Core	69,95
Diggers	69,95
Morph	69,95
Oscar	69,95
Overkill	69,95
Pinball Fantasies	69,95
Sensible Soccer	69,95
Sleepwaker	69,95
Trolls	69,95
Whales Voyage	69,95
Zool	69,95

Die neue Joystick Generation

GAMEPADS SWIFT 200

für den Amiga
nur **39,95**

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-

z.B. Streetfighter 2	Lemmings 2
James Pond 2	Dream Dog
Chuck Rock	Zool
Toyjam + Earl	Größen M / L / XL

Lösungshefte je 19,50

Chaos strikes back
Codename: Iceman
Colonels Bequest (Laura Bow I)
Conquest for Camelot
Dagger of Amon Ra (Laura Bow II)
Die Kathedrale
Dune-Wüstenplanet
Dungeon Master
Eco Quest 1
Eco Quest 1,2
Elvira 1,2
Eye of the Beholder 1,2
Freddy Pharkas
Future Wars
Heart of China
Indiana Jones 3, 4
King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
Laura Bow 2
Legend of Kyrandia
Leisure Suit Larry 2, 5
Loom
Manhunter 1, 2
Maniac Mansion
Maniac Mansion 2
(Day of the Tentacle)
Monkey Island 1, 2
Operation Stealth
Police Quest 1, 2, 3
Quest for Glory 1, 2, 3
Return of the Phantom
Rex Nebolar
Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
T.I. files of Sherlock Holmes
The Castle of Dr. Brain
The Colonel's Bequest
The Conquest's of the Longbow
Tips und Tricks
Ultima 6, 7
Ultima Savage Empire
Ultima Underworld
Willy Beamish
Zak McKracken

Lösungshefte je 25,00

Ultima 7 Teil 1
Ultima 7 Teil 2
Betrayal at Krondor

dv = deutsche Version
da = deutsche Anleitung
ml = mehrsprachig
* = bei Erscheinung dieser Ausgabe
noch nicht lieferbar
vorb. = vorbestellen

Bestellen könnt ihr telefonisch oder
per Post:
Mo - Fr 14 - 20 Uhr
geliefert wird per Nachnahme
+ 6,- DM oder portofrei per Vorkasse
(Bar, Scheck)
Ab 150,- DM portofrei.
Ab 200,- DM 3% Skonto
Bestellt am besten noch heute bei

FDS SOFTWARE

Wodantal 37, 45529 Hattingen
Fax (0 23 24) 2 71 04

jetzt auch in Paderborn

Frankfurter Weg 58
33106 Paderborn
Tel.: 0 52 51/7 57 90 oder 76 09 93
Fax: 0 52 51/7 61 46
Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr
Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr
Ladenpreise variieren

NEU

NEU

STROMAUSSFALL

Anlässlich der leider ziemlich verunglückten Amigaversion wollen wir uns heute zunächst das originale „Kingmaker“ ansehen, auch wenn das Brett schon gut und gerne 10 Jahre am Buckel hat. Anschließend spuken dann noch die „Ringgeister“...

KINGMAKER

Im 15. Jahrhundert rangelten die Adelshäuser Lancaster und York um die englische Krone; beide



Sieg führen soll; vielmehr gebietet man hier jeweils über eine Koalition von mehreren unterschiedlich starken Earls und Dukes, die zu Beginn als Spielkarten verteilt werden. Tja, und am Ende ist es sogar piepegal, welches Haupt gekrönt wird – solange es sich nur in der Gewalt der eigenen Jungs befindet! Die Gefangennahme eines solchen Königs in spe und seine anschließende Benutzung als Strohhmann sind denn auch die ersten offiziellen Amtshandlungen aller Teilnehmer. Das nun folgende Schauspiel aus zeitweiligen Zweckbündnissen, Kungeleien und Verrat gereicht dann locker jeder „Risiko“-

Partie zur Ehre und ist mindestens ebenso unterhaltsam. Dabei geht es vor al-



natürlich ebensowenig eine Referenz wie die mäßig schwierigen, aber nicht immer ganz glücklich formulierten englischen Regeln. Na ja, was soll's: Erstens ist das Spiel wie gesagt nicht mehr das allerjüngste, und zweitens ist das Königsmachen hier trotz aller Macken ein recht erbaulicher Zeitvertreib – allemal erbaulicher jedenfalls als am Monitor!

RING-GEISTER

Auch das Tolkien-Spektakel des Laurin-Verlages ist nicht mehr so ganz taufrisch, aber nachdem der renommierte Hersteller des tollen Games derweil vom

lem darum, den eigenen Kandidaten unter Beachtung der korrekten Thronfolge sowie diverser Extraregeln zum Boß ausrufen zu lassen – und weil danach sowohl Lancasteraner als auch Yorkisten streben, wird es häufig zwei Kings gleichzeitig geben! Was den durchaus korrekten Umkehrschluß nahelegt, daß das Game erst nach völliger Ausrottung einer der beiden Familien zu Ende sein kann...

Das handliche, mit einem zufallsbeeinflussten Stärkevergleich der jeweils beteiligten Barone operierende Kampfsystem lenkt nicht (wie anderswo ja leider viel zu oft) vom eigentlichen Spielgeschehen ab, dafür dauert es allerdings ein Weilchen, bis man sich auf der recht unübersichtlich in Felder eingeteilten Brett-Landkarte Englands zurechtfindet. Und die Aldi-Pappchips, mit denen sowohl die vom Spieler geführten Adligen wie auch die (passiven) Königskinder dargestellt werden, sind



Pleitegeier geholt wurde, wollen wir Euch zumindest die letztes Jahr erschienene Neuauflage ans Herz legen. Könnte ja leicht die letzte sein...



konnten sie insgesamt sieben potentielle Thronfolger vorweisen. Wen wundert es daher, wenn hier bis zu sieben moderne Königsmacher teilnehmen dürfen? Verwunderlich ist es schon eher, daß dabei trotzdem nicht jeder Hobby-Blaublüster einen Kandidaten zum



Partie zur Ehre und ist mindestens ebenso unterhaltsam. Dabei geht es vor al-



Und das wäre schade, denn immerhin strampeln sich hier zwei bis vier aufrechte Helden ab, um Mittelerde auf bekannte Art und Weise vor dem Bösewicht Sauron zu retten: Ein mächtiger Zauberring muß zum Schicksalsberg gebracht und dort zerstört werden. Der Clou dabei ist nun, daß sich die fein gezeichnete Landkarte Mittelerdes aus insgesamt 27 unterschiedlich geformten Pappstückchen immer wieder neu zusammensetzen läßt, so daß bei jeder Partie eine andere Geographie und ein anderes Wegenetz bezwungen sein will. In diesem Sinne erhalten die Spieler je zwei Figuren (einen Hobbit, der letztlich allein zum Berg vorstoßen muß, sowie einen Menschen, Elfen oder Zwerg zur Unterstützung), während Gandalf, der stärkste Weltenretter, von allen Beteiligten nach Bedarf gezogen werden kann. Dieser kargen Streitmacht stehen die locker übers Land verteilten schwarzen Horden gegenüber: Orks und Ringgeister. Die „helle“ Seite zieht nun rundenweise ihre Figuren, darf dabei jeden beliebigen Weg einschlagen, muß aber an den durch Punkte mar-

kierten Stellen anhalten und den Zug beenden. Je nach Art dieses Punktes löst man damit eventuell Züge der Schwarzen aus, die (da es sich ja quasi um „NPCs“ handelt)



durch ein sinniges und gut durchdachtes Regelsystem gesteuert werden. Trifft der Übeltäter dabei auf helle Figuren, wird anhand von zwei, drei einfachen Bestimmungen der Sieger ermittelt, und der Unterlegene flüchtet – oft bis zu seiner anfänglichen Startposition zurück. Gewonnen hat natürlich, wessen Hobbit zuerst den Schicksalsberg erreicht, während er gleichzeitig gerade Ringträger ist. Der Ring wechselt im Verlauf einer Partie ständig den Besitzer, und sollte je ein Ringgeist den aktuellen Träger erwischen, hat das Böse auch schon gewonnen. Trotz aller Konkurrenz sind die Spieler damit zur Zusammenarbeit verdammt, aber letzten Endes gewinnt sowieso jeder, der sich mit dieser spannenden Geisterjagd einläßt – und das nicht nur wegen der edlen Ausstattung mit echten Holzfiguren!

Ein Teil von Mittelerde

DIE VERLOSUNG

Wer noch mehr gewinnen will (nämlich eines unserer Rezensionsexemplare), der sollte uns auf einem Postkärtchen zumindest eine der folgenden Fragen beantworten: Wer wäre im Sinne der korrekten Thronfolge der nächste König von England nach Queen Elizabeth II? Wie heißt das unheimliche Wesen, dem in Tolkiens „Herr der Ringe“ selbst Gandalf der Graue nicht gewachsen war? Unsere Glücksfee entscheidet sich zwischen allen richtigen Einsendungen, kann jedoch nur liefern, wenn sie den Absender lesen kann. Möge die Erleuchtung mit Euch sein! (jn)

Joker Verlag
Stromausfall
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Kingmaker

Spielmaterial: 61%
Spielregeln: 66%
Spielreiz: 72%
Besonderes: Man darf Konkurrenz-Könige ohne weiteres umbringen, aber keinesfalls die korrekte Thronfolge mißachten – very british!
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 75,- DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40699 Erkrath
Tel.: 0211/9 24 22 42

Ringgeister

Spielmaterial: 86%
Spielregeln: 84%
Spielreiz: 85%
Besonderes: Idee, Regeln und künstlerisches Design sind komplett aus einer Hand – der von Multitalent Jo Hartwig.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,- DM
Bezug: Games In
Karlst. 43
80333 München
Tel.: 089/55 57 67

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869	9/92	Simulation	85 %	Desert Strike	5/92	Action	85%	Two	7/92	Strategie	60 %	Simon the Sorcerer	1/94	Abenteuer	85 %
1869 für A1200	3/93	Simulation	86%	D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %	Leads United Champions	12/92	Sport	46%	Sink or Swim	5/92	Action	74 %
1990 - Die 92er Edition	12/92	Simulation	65%	D/Generation für CD32	10/92	Geschicklichkeit	77%	Legend	7/92	Abenteuer	85 %	Steak & Her	11/92	Geschicklichkeit	39 %
1990 - Die 93er Edition	5/92	Simulation	69 %	Del. Day To Day Living Adventure	10/92	Abenteuer	39 %	Legend of Kyandia	12/92	Abenteuer	77%	Steak & Her	3/93	Geschicklichkeit	74 %
4 Gai 2	5/92	Strategie	15 %	Die Hard 2	9/92	Action	36 %	Legends of Valor	1/93	Abenteuer	80%	Sleepwalker für CD32	10/92	Geschicklichkeit	70%
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%	Die Siedler	12/92	Simulation	91%	Lemmings 2	2/92	Completion	super	Soccer Pro	10/92	Simulation	51 %
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66 %	Digital Dungeon	2/93	Abenteuer	1,5%	Lemmings 3	2/92	Completion	super	Soccer Kid	9/92	Strategie	31 %
Action 3	12/92	Completion	schwach	Diggers für CD32	12/92	Verschiedenes	70%	Lemmings 4	1/93	Action	74%	Soccer Kid für A1200	10/92	Geschicklichkeit	85%
Adicted to Fun	7/92	Completion	schwach	Diggers für A1200	12/92	Verschiedenes	70%	Libertian für CD32	1/94	Abenteuer	64 %	Solus	1/94	Geschicklichkeit	85 %
Air Bucks	9/92	Simulation	61 %	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54 %	Linker Collection	10/92	Completion	mittel	Space Crusade	11/92	Geschicklichkeit	58%
Air Force Commander	11/93	Strategie	27%	Discos for Hire/CDTV	7/92	Verschiedenes	Com	Links	7/92	Sport	68 %	Space Hawk	5/92	Verschiedenes	68 %
Air Support	11/92	Action	68 %	Discovery	7/92	Simulation	66 %	Uma Donatelli	9/92	Verschiedenes	Detektiv	Space Legends	11/92	Erziehungssoftware	44%
Air Warrior	10/92	Simulation	13 %	Disposable Hero	1/94	Action	91 %	Unholy	1/93	Action	86%	Space Max	9/92	Simulation	76 %
Adren	7/92	Geschicklichkeit	22 %	Dizzy - Prince of the Yiddals	11/92	Geschicklichkeit	59 %	Unholy 2	10/92	Sport	56 %	Space Wars/CDTV	5/92	Action	6 %
Adren 2	3/93	Geschicklichkeit	72%	Dizzy's Excellent Ad.	10/92	Completion	mittel	Unholy 3	5/92	Strategie	88 %	Speed Force	5/92	Simulation	76 %
Alan 2	3/93	Action	72 %	Dogfight	11/93	Simulation	79%	Unholy 4	10/92	Sport	85%	Speed Force 2	12/92	Completion	mittel
Alan Breed	1/93	Action	80%	Dogs Out	10/93	Action	52 %	Unholy 5	12/92	Abenteuer	45%	Spelling Pro	1/93	Verschiedenes	18%
Alan Breed II	12/92	Action	72%	Domination	12/92	Strategie	52%	Unholy 6	9/92	Abenteuer	81 %	Spelling Pro 2	7/92	Simulation	9 %
Alan World	5/92	Action	39 %	Dork	11/93	Action	70%	Unholy 7	5/92	Verschiedenes	82 %	Sports Collection	12/92	Completion	gut
Alan	9/92	Action	schwach	Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65%	Unholy 8	1/92	Simulation	83 %	Sports Master	2/93	Completion	gut
Ambermoon	11/93	Abenteuer	85%	Doodlebug 2	1/94	Geschicklichkeit	69 %	Unholy 9	7/93	Strategie	70 %	Sports Pack	12/92	Completion	mittel
Ancient Art of War in the Silk	7/93	Strategie	68 %	Double Mind	7/93	Strategie	84 %	Unholy 10	11/92	Simulation	37 %	Sports Top Ten	9/92	Completion	gut
Animation Classics Pack	9/93	Completion	mittel	Dragon's Lair II	1/93	Geschicklichkeit	42%	Unholy 11	10/92	Geschicklichkeit	85%	Soul	9/92	Abenteuer	32 %
Antares für A1200	10/93	Sport	91%	Dragon's Lair III	2/93	Strategie	24 %	Unholy 12	5/92	Geschicklichkeit	86 %	Spelling Pro 2	9/92	Strategie	18 %
Apache Fight	5/92	Action	28 %	Dragon's Lair IV	2/93	Completion	mittel	Unholy 13	10/92	Sport	82 %	Spelling Pro 3	1/94	Action	80 %
Apache Games	11/92	Sport	81 %	Dragon's Lair V	9/92	Strategie	80 %	Unholy 14	12/92	Geschicklichkeit	88%	Spelling Pro 4	5/93	Action	52 %
Apocalypse	7/92	Action	72 %	Dune	5/93	Strategie	80 %	Unholy 15	9/92	Mitar	schwach	Spelling Pro 5	7/92	Strategie	32 %
Arabian Nights	5/93	Action	86%	Dune II	2/92	Completion	gut	Unholy 16	9/92	Simulation	84 %	Spelling Pro 6	7/92	Strategie	66 %
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	82 %	Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	23 %	Unholy 17	7/92	Simulation	85%	Spelling Pro 7	5/92	Strategie	37 %
Archer Masters' Foot	11/92	Simulation	62 %	Dungeons of Avalon II	11/92	Abenteuer	70%	Unholy 18	9/92	Simulation	86%	Spelling Pro 8	1/94	Strategie	46 %
Arena 2000	10/92	Strategie	62 %	Dynasty	10/92	Simulation	40 %	Unholy 19	10/92	Completion	mittel	Spelling Pro 9	1/94	Strategie	55 %
Arne	5/92	Action	64 %	Dynasty für A1200	12/92	Simulation	64 %	Unholy 20	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 10	12/92	Completion	gut
Arnie 2	11/93	Action	38%	Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48 %	Unholy 21	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 11	2/93	Action	80 %
Arms of Empire	7/92	Abenteuer	60 %	Edd the Duck 3	5/93	Sport	91%	Unholy 22	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 12	2/93	Action	80 %
Arms	12/92	Action	60%	Edd the Duck 4	5/93	Strategie	89 %	Unholy 23	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 13	2/93	Action	80 %
Arms 2	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 5	5/93	Strategie	89 %	Unholy 24	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 14	2/93	Action	80 %
Arms 3	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 6	5/93	Strategie	89 %	Unholy 25	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 15	2/93	Action	80 %
Arms 4	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 7	5/93	Strategie	89 %	Unholy 26	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 16	2/93	Action	80 %
Arms 5	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 8	5/93	Strategie	89 %	Unholy 27	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 17	2/93	Action	80 %
Arms 6	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 9	5/93	Strategie	89 %	Unholy 28	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 18	2/93	Action	80 %
Arms 7	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 10	5/93	Strategie	89 %	Unholy 29	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 19	2/93	Action	80 %
Arms 8	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 11	5/93	Strategie	89 %	Unholy 30	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 20	2/93	Action	80 %
Arms 9	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 12	5/93	Strategie	89 %	Unholy 31	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 21	2/93	Action	80 %
Arms 10	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 13	5/93	Strategie	89 %	Unholy 32	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 22	2/93	Action	80 %
Arms 11	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 14	5/93	Strategie	89 %	Unholy 33	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 23	2/93	Action	80 %
Arms 12	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 15	5/93	Strategie	89 %	Unholy 34	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 24	2/93	Action	80 %
Arms 13	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 16	5/93	Strategie	89 %	Unholy 35	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 25	2/93	Action	80 %
Arms 14	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 17	5/93	Strategie	89 %	Unholy 36	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 26	2/93	Action	80 %
Arms 15	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 18	5/93	Strategie	89 %	Unholy 37	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 27	2/93	Action	80 %
Arms 16	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 19	5/93	Strategie	89 %	Unholy 38	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 28	2/93	Action	80 %
Arms 17	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 20	5/93	Strategie	89 %	Unholy 39	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 29	2/93	Action	80 %
Arms 18	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 21	5/93	Strategie	89 %	Unholy 40	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 30	2/93	Action	80 %
Arms 19	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 22	5/93	Strategie	89 %	Unholy 41	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 31	2/93	Action	80 %
Arms 20	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 23	5/93	Strategie	89 %	Unholy 42	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 32	2/93	Action	80 %
Arms 21	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 24	5/93	Strategie	89 %	Unholy 43	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 33	2/93	Action	80 %
Arms 22	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 25	5/93	Strategie	89 %	Unholy 44	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 34	2/93	Action	80 %
Arms 23	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 26	5/93	Strategie	89 %	Unholy 45	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 35	2/93	Action	80 %
Arms 24	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 27	5/93	Strategie	89 %	Unholy 46	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 36	2/93	Action	80 %
Arms 25	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 28	5/93	Strategie	89 %	Unholy 47	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 37	2/93	Action	80 %
Arms 26	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 29	5/93	Strategie	89 %	Unholy 48	12/92	Abenteuer	38%	Spelling Pro 38	2/93	Action	80 %
Arms 27	9/92	Strategie	34 %	Edd the Duck 30	5/93	Strategie	89 %								



FATAL FURY SPECIAL

Mit dieser Special-Edition hat SNK der nunmehr zur Trilogie gereiften Prügelserie den finalen Schliff verpaßt: Neuerungen im Gameplay sucht man hier vergeblich, dafür wurden die Qualitäten der beiden Vorgänger konsequent ausgebaut. Im Ergebnis kann es der Automat jetzt selbst mit einer Kultkeilerei wie „Street Fighter II“ aufnehmen!

Zu Beginn hat der Spieler di-



rekten Zugriff auf 15 verschiedene Kämpfer, von denen jeder sein individuelles Repertoire an Tritten, Kicks, Hieben und Spezialschlägen mitbringt – letztere lassen sich wegen der exakten, aber komplizierten Steuerung jedoch erst nach einigen Übungsunden fachgerecht an den Mann

bringen. Kein (Nasen-) Beinbruch, denn manche der Kämpfer bringen Waffen wie Schlagstöcke oder Kampffächer mit, um die jeweils zwei Runden gegen immer schlagkräftigere

Gegner durchzustehen. Daß man wahlweise zu zweit oder solo in den Ring klettern kann, ist selbstverständlich, nicht jedoch das stets faire Spiel und erst recht nicht die überragende Präsentation: Die Sprites Marke Ex-

tralarge agieren vor megabunten Tempel-, Sumpf- oder Techno-Szenarien, die Zuschauer werden mit famoser Musik und massig Digi-FX verwöhnt. Kurzum, wer hier nicht reinspielt, versäumt Keile vom Allerfeinsten!



SPINMASTER

Die zweite Neuheit kommt vom renommierten Flipper- und Automatenhersteller Data East, der damit seinen Einstand am Neo Geo feiert. Gefei-ert wird mit einem typischen Plattform-Hüpfer, wie sie am Amiga derzeit zwar im Dutzend, in den Spielhallen aber eher selten bis gar nicht anzutreffen sind.

Die ein bis zwei Helden (je nach Anzahl der Spieler) kommen im Comic-Outfit daher, sind mit einem Jo-Jo bewaffnet und müssen sich durch Felslandschaften und Urwälder schlagen. Unterwegs trifft man auf hung-



rige Kannibalen und angriffslustige Geier, absolviert Kanufahrten und wehrt sich gegen extradicke Seedrachen und witzig gezeichnete Helikopter – für Abwechslung ist also gesorgt, auch wenn viele der verbratenen Ideen nicht unbedingt neu sind. So beschränkt sich beispielsweise das verfügbare Bonusgut auf Standard-Extras wie Zusatzleben

oder Goldmünzen. Dieses Manko macht aber die wahrhaft bombastische Präsentation wieder wett: Selten hat man detailliertere Grafiken und

überzeugendere Animationen gesehen; auch der Begleitsound ist regelrecht mitreißend. Wer es also leid ist, sein Klimpergeld in der Spielhalle immer nur verprügeln zu müssen, der hüpf hier bei Data East goldrichtig!



HEIMVORTEIL

Fall es irgend jemand noch nicht wissen sollte: Wer eine Heimversion der Neo Geo-Konsole besitzt, kann beide Spiele natürlich 1:1 im Wohnzimmer erleben. Aber knapp 400 Mäuse pro Modul sind halt alles andere als Klimpergeld... (rl)



Kein Scherz im März: Der neue Joker erscheint bereits am 25. FEBRUAR!



Dann ist es uns wieder bitterernst mit top-aktuellen Tests und Previews, hochseriösen Specials, gewinnträchtigen Preisausschreiben sowie natürlich sorgfältig geprüften Lösungshilfen – nur unser Stil, der dürfte erneut alles andere als bierernst ausfallen. Tja, ganz ohne Scherz wird's also wohl auch im März nicht abgehen.

Was ansonsten so im März abgeht, das verraten wir Euch zumindest auszugsweise hier: Mit CLOU steht ein launiger Genremix für Ganoven zum Test an, Amiga-Raser dürfen sich an der LAMBORGHINI CHALLENGE versuchen, DARKMERE und PERIHELION öffnen Dungeons für Rollenspieler, und Team 17 läßt die Kugeln im ARCADE POOL rollen. Damit nicht genug, denn mit REUNION wartet SF-Strategie vom Feinsten, mit MICROCOSM endlich das lange angekündigte Action-Spektakel für das CD³² und mit BRIAN THE LION die Rückkehr des „Beast“-Machers! Etwas ernster wird es wieder, wenn wir im User-Club die Frage BRILLIANCE – BESSER ALS D-PAINT? beantworten und ein GROSSES INTERVIEW MIT COMMODORE führen, wo es um heiße Themen wie den Amiga 5000 gehen wird.

Es ist also durchaus ernst gemeint, wenn wir Euch dringend raten, ab 25. Februar am Kiosk zu sein oder noch heute ein vorteilhaftes Abo (da gibt's die Hefte schneller, preisgünstiger und samt Prämie) zu ordern!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blicherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183086

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottiesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/66970

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERTENTENVERZEICHNIS

ABC Soft	79	Joysoft	54
ADX Datentechnik	68	Judgement Day	95
Arktis	31	Mallander	36, 37, 81
Bachler	27	Media Points	69
Bergler	106	Micro Magic	26
Bis & Bytes	90	MicroProse	9
Bine Byte	77	Okay Soft	117
Bomico	2	Ossowski	17
Call & Play	24	Pawłowski	127
CT Verlag	25	Pflister	115
Core Design	2	Silver Datentechnik	93
CPS Heidak	61	Softsale	23
Donau Soft	111	Software 2000	13
EMP	73	Sparschwein	68
Esner	28	Turtles Soft	113
FDS	119	Versand 99	33
Fun & Action	128	Vesalia	43
IPV	21	Wial Versand	109
Joker Verlag	29, 39, 47, 85, 91	Poster:	Joker Verlag



